ANNO 9
NOVEMBRE 1999
LIRE 7.000
NUMERO 90

PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

GTA2
...È PROPRIO VERO CHE
IL CRIMINE NON PAGA?

DINO CRISIS
GLI ZOMBIE LASCIANO
IL POSTO AI VELOCIRAPTOR

ARRIVA IL DREAMCAST!

ISS EVOLUTION
IL CALCIO TOTALE

In questo numero

40 WINKS • DINO CRISIS
FORMULA 1 '99 • GTA 2 GUITAR FREAKS
ISS EVOLUTION • JADE COCOON
LA MINACCIA FANTASMA • POP 'N' POP
PUCHI CARAT • RAINBOW SIX
READY TO RUMBLE • SLED STORM
METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSION
THIS IS FOOTBALL • WU TANG CLAN
TRICK STYLE

ISSN 1127-123X
90090
9 771127 123002

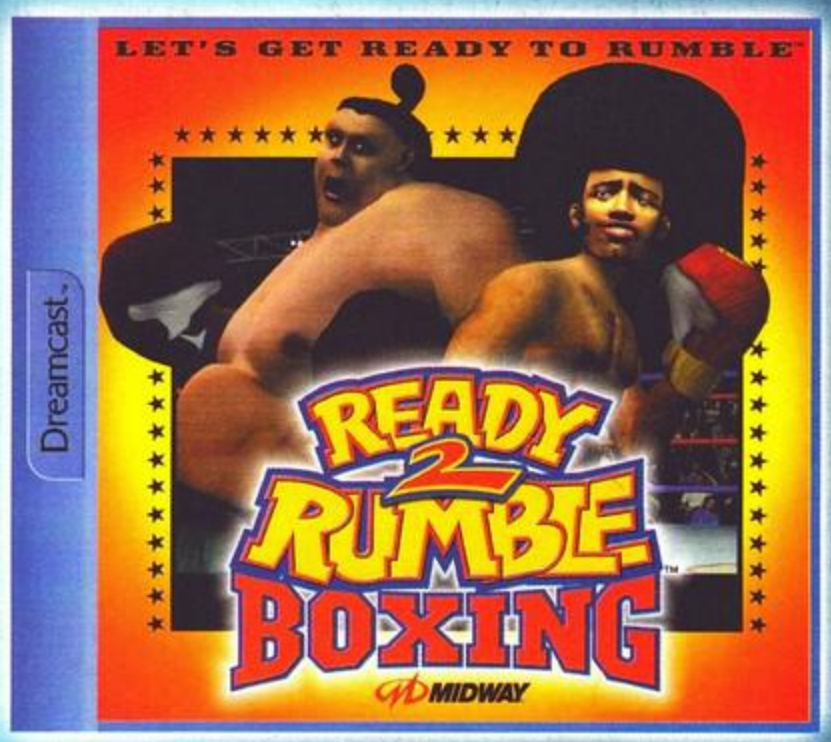
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

HX HalifaX
VIDEOGAMES

IL MIGLIOR
ASSORTIMENTO

Dreamcast™



guarda

www.gamenetwork.it

gioca in

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

www.halifax.it

Sommario

consolemania

XENIA EDIZIONI

N° 90 - Anno - 9 Novembre1999

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferrixol@galactica.it

Capo Redattore
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

Assistente alla Redazione
Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

Redattori
Alessandro Rossetto,
Andrea Della Calce, Andrea Fattori,
Christian Antonini, Davide Corrado,
Davide Pessach, Davide Tosini,
Fabio Casale, Marco Auletta,
Massimo Monti, Massimo Nichini,
Mirko Marangon, Raffaele Sogni,
Sergio Porcellini, Stefano Lisi,
Thomas Mantero

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67
stefano.lisi@xenia.it

Progetto grafico/impaginazione
Claudio Celasco

Redazione
Xenia
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

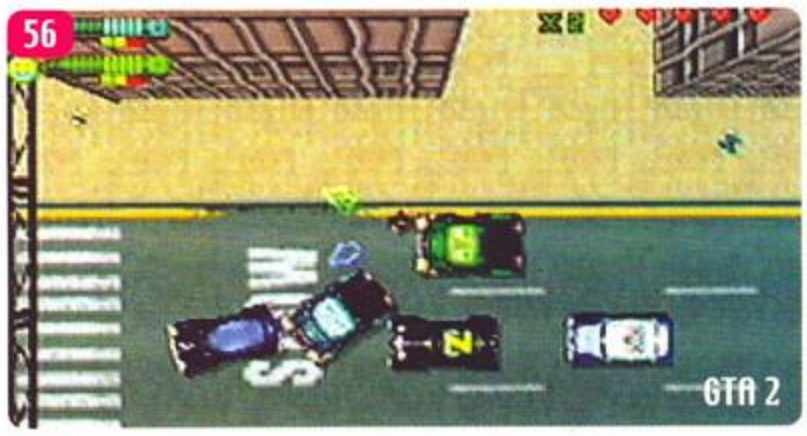
Pubblicità
Xenia Edizioni - ufficio Pubblicità
Via Carducci, 31 - 20123 Milano
Tel (02) 86.46.42.79 - Fax (02) 8057626

Stampatore
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32 - 20141 Milano

Abbonamenti e arretrati
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 70.000
arretrati il doppio del prezzo
di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale
70% Filiale di Milano



in questo numero di consolemania

DREAMCAST

Ready 2 Rumble Boxing 92
Trick Style 112

NINTENDO 64

40 Winks 40
Turok Rage Wars 118

PLAYSTATION

40 Winks 40
Dino Crisis 44
Formula 1 '99 50
GTA 2 56
Guitar Freaks 64
ISS Pro Evolution 68
Jade Cocoon 72
La Minaccia Fantasma 76
Pop 'n' Pop 82
Puchi Carat 86
Rainbow Six 88
Sled Storm 98
MGS Special Missions 102
This is Football 104
Wu Tang Clan 108
Thrasher Skate and Destroy - Preview 124
Resident Evil 3 - Preview 128
Spec Ops - Preview 130

ANTEPRIMANIA 6
MADE IN JAPAN 20
ANTEPRIMANIA speciale Dreamcast 30
REVIEW 40
PREVIEW 124
FACCERIDE 133
TGM CORNER 134
CONTROL YOUR CONSOLE 136
CONTROL YOUR CONSOLE SOUL REAVER 140
CONSOLIAMOCI 156
BOVAS' HARD CAFE' 158

Editoriale

di Alex Rossetto

LA PIOGGIA FA BENE ALLA PELLE

Questo è quanto vado ripetendomi in quest'ultima parte di un'uggiosa settimana di ottobre, che mi vede recarmi in redazione con il cielo coperto, per poi tornare a casa durante la notte battezzato da secchiate d'acqua...

Comunque sia, a prescindere dalle mie disavventure motociclistiche e dal mio pessimo tempismo nella redazione dell'editoriale, anche questo numero di ConsoleMania è terminato, con l'aiuto sempre più attivo e determinato di MA che, ingiustamente, pare sia l'unico dei miei valenti collaboratori, vecchi e nuovi, a non venire citato nei miei editoriali.

Avremmo avuto un po' più cose da offrirvi questo mese rispetto a quelle che vedete, ma ragioni editoriali ci hanno costretto a operare dei tagli al numero di pagine (aumentato comunque in confronto a quello degli scorsi mesi), obbligandoci altresì a fare delle scelte - e dei tagli - per quanto riguarda i contenuti.

Non avremmo potuto di certo esimerci dal parlare dell'avvento ufficiale europeo, il 14 ottobre (detto anche D-Day e per più motivi), della nuova console di casa Sega, per cui ecco lo speciale sulla macchina e su qualcuno dei titoli presenti sul mercato al momento.

Il gioco di copertina (Grand Theft Auto 2) invece dovrebbe essere un'esclusiva, ma si sa: nel marasma odierno di riviste di videogiochi è difficile avere una certezza... Un grande lineup di titoli però si è rivelato in questo inizio della grande corsa al Natale, per cui beccatevi le recensioni di Dino Crisis (non siamo riusciti a mettere le zampine sulla versione coi sottotitoli in italiano, ma sappiate che esiste), Formula One 99 (il tentativo meglio riuscito), ISS Pro Evolution (io lo odio, ma pare che sia migliorato ancora: lo odio ancora di più), Ready 2 Rumble (molto divertente per Drimcasto, gli altri al mese prossimo), Guitar Freaks (termine che indica tutti i redattori, compreso il sottoscritto, che si sono improvvisati novelli Joe Satriani e si sono messi a strimpellare dimenandosi come dei tarantolati. Un salasso per il portafogli - la chitarra è d'obbligo - ma, se ce li avete, non perdetelo) e via dicendo.

Incredibilmente il fondo della pagina si fa sempre più vicino, per cui non mi resta che augurarvi buona lettura...

Fabio Casale

Mese travagliato questo mio, con una mole impressionante di titoli su cui scrivere, mi trovo solo nell'imbarazzo della scelta. Anche perché solo da pochi giorni mi sono ripreso dallo shock provato alla presentazione della PS2: ma avete visto quanto è bella? Nera, con quelle scritte stile futuro alla Nathan Never...mi sono innamorato. Ora la smetto, anche perché tutto questo parlare al femminile delLA Play farà venire il mal di testa al nostro Dave.

Ma il sovrano, non è quello che comanda?

DRACONUS: CULT OF THE WYRM

Dreamcast

Certo, a meno che non sia il quinto figlio di un vecchio re, quinto figlio anch'esso (una famiglia a cui piaceva divertirsi, non c'è che dire), nel qual caso oltre al titolo reale, si aggiunge anche il titolo di "dragonsbane", e così, il povero principe, invece di starsene al calduccio del suo castello, se ne deve andare in giro ad uccidere tutti i draghi che minacciano il suo regno. Nel caso fortunato in cui di draghi non ci fossero più, tranquilli, c'è sempre qualche affare di vitale importanza per il regno che richiederà gli sforzi del novello re. In questo nuovo titolo pubblicato dalla Crave la situazione è più o meno questa, se non che, un cattivissimo drago, proveniente da un altro mondo parallelo, sembra essere riuscito ad aprire un portale che lo farà arrivare, insieme a due suoi compari (Rakka, un gigante di pietra, e la Regina degli insetti), dritto nel regno del nostro eroe, che, suo malgrado, dovrà armarsi di santa pazienza (e magari di una buona spada) e fare fuori tutti i ripugnanti scagnozzi del lucertolone. Il gioco, che sembra un'evoluzione di un titolo per PC, Die By the Sword, prevede la scelta fra due personaggi: il muscoloso Cynric e la sacerdotessa Aeowyn, uno più avvezzo al combattimento ravvicinato, l'altra molto più a suo agio con incantesimi e spell magiche. I Treyarch hanno creato tre ambienti principali: foresta, palude, e montagna, ognuno composto da cinque livelli, per un totale di quindici, che a differenza della maggior parte di titoli simili, vedranno l'azione svolgersi anche all'esterno, invece che sempre e solo in angusti dungeon. I nemici che incontrerete nel gioco, poi, promettono di essere una vera rivoluzione: intanto avranno il miglior aspetto mai visto su una console, e poi non attaccheranno mai allo stesso modo. Mi spiego: ci sono quindici diversi nemici, e ognuno di questi ha un diverso modo di combattere, ci sono poi varianti per ognuno di essi, fino ad arrivare a quaranta nemici diversi, e anche questi combatteranno in modo diversi dai loro "genitori". Il team ha rivisto anche il metodo di combattimento, che su PC era così tecnico da essere stato spesso criticato, rendendolo meno ostico. Draconus: Cult of the Wyrm dovrebbe uscire più o meno a Natale, fino ad allora portare le armi dall'arrotino.

Flash notizie

VOI PICCHIATE, LA EIDOS REGALA

In occasione del lancio di Fighting Force 2, la Eidos ha organizzato una mega lotteria grazie alla quale dieci fortunati si porteranno a casa la bellezza di cinquecento dollaroni. Ci saranno anche altri premi per quelli che avranno acquistato il gioco da catene di negozi on-line tipo EB o Software Etc. prima del 31 ottobre.

UMM, SNK, TU NON ME LA RACCONTI GIUSTA

Sembra che la SNK, in lotta con la Nintendo per il dominio del mercato delle console portatili, non voglia darsi per vinta, e annuncia il lancio di una nuova console portatile a 32 Bit. L'annuncio ufficiale dovrebbe arrivare al prossimo E3 (parole di Robbie Philips della SNK inglese) e quasi sicuramente sostituirà l'attuale Neo Geo Pocket. Quelli di voi che conoscono la storia dell'attuale Pocket, sapranno che la prima versione monocromatica è stata sostituita quasi subito, e adesso, a pochi mesi dal lancio della versione Color già mi annunciano una nuova console. Non vorrei insistere, ma non mi sembra molto leale...

VORREI UNA PORZIONE DI PATATINE...

...con Ketchup, Maionese e un po' di Pikachu! In America le fanno proprio di tutti i colori: dal quindici di questo mese, quelli che si recheranno in un Burger King potranno acquistare, per poco meno di

Tutti a scuola di rally

TEST DRIVE RALLY

Nintendo 64

La serie dei vari Test Drive è una di quelle che possono fare la fortuna di una software house. Il primo Test Drive mi sembra di ricordare che uscì su Amiga qualcosa come un secolo fa, e da allora a cadenze regolari è sempre uscito un seguito, sempre con un sacco di licenze con macchine dalle potenze esagerate (e dal prezzo ancor più esagerato). Ora che mi ricordo, ma com'è che nei primi Test Drive c'erano Porsche e Ferrari, case scomparse negli ultimi episodi? Penso che a tutti piaccia guidare una Chevrolet Camaro, ma volete mettere la soddisfazione di condurre un bella 911? La serie in oggetto ha anche tentato un paio di uscite di strada, con i due Test Drive Off Road, ma entrambi si sono cappottati giù per un burrone che si trovava lì per caso. Per recuperare un po' di pubblico (e di soldi) fra gli appassionati del fuoristrada esce adesso Test Drive Rally, che oltre a possedere i diritti per nomi come Ford, Subaru, e Renault, potrà anche inserire i nomi reali dei piloti attualmente impegnati nella Michelin Race of Champions. I tipi di gioco non si discostano molto da quelli di altri titoli del genere (campionato, due giocatori, time-attack), così come i tipi di auto (trazione anteriore, posteriore, quattro ruote motrici). Il motore del gioco permetterà alle auto di accumulare sporco e danni durante le corse, e provvederà a deliziare i vostri occhietti con effetti di fango e acqua che schizzano a destra e a manca. I lavori sono ancora ben lungi dall'essere finiti, ma stando alle parole dei manager, per gli inizi del prossimo millennio dovremmo poterci mettere al volante.

Un picchiaduro "quasi" nuovo

BOOMBOTS

Se mai dovesse essere eletto il tipo di gioco che non ha mai imboccato la via del tramonto, beh, questo potrebbe essere tranquillamente quello dei beat 'em up. I puzzle game hanno conosciuto una discreta flessione (ultimamente di grossi successi non ne sono usciti), gli shoot 'em up classici (quelli con le astronavine in pratica) per un periodo di tempo sono praticamente morti (salvo poi ritornare alla grande con titoli tipo R-Type Delta o G-Radius), ma i beat 'em up, se escludiamo i brutti momenti dei classici 2D nel passaggio alla terza dimensione, quelli ci sono sempre stati, e hanno incassato sempre una barca di moneta, basti pensare che alcune software house, o console (chi ha detto SNK e Neo Geo?), ci hanno praticamente basato la loro economia. E' vero però che di innovazione non è che ce ne sia molta in un gioco in cui una volta messi un paio di personaggi (o anche quattro, come le ultime tendenze) e uno sfondo, non c'è più bisogno di nulla. E allora che cosa è venuto in mente alla Dreamworks? Di fare un picchiaduro coi robot, ma che invece di sembrare metallici, sembrano fatti di plastilina. Questo non dovrebbe essere il primo tentativo di puntare sulla grafica come caratteristica innovativa, visto che ai tempi del Super Nintendo ci provarono (la Interplay) con un gioco simile chiamato Clay Fighter (ecco il perché del "quasi" nel titolo). A parte la grafica "alternativa", qui abbiamo anche un combattimento basato, invece che su pugni e calci, su missili, laser e bombe (del resto siamo o non siamo robot?). Fondamentalmente Boombots è tutto qui, non mi resta di dirvi che per modellare il vostro robottino di plastilina dovrete aspettare molto poco, essendo stata fissata, la data di uscita, per quest'autunno (quindi proprio mentre starete leggendo).

Playstation

due dollari, un Pokeball case, all'interno del quale ci saranno delle card da collezione, placcate in oro (non crediamo sia oro vero, cmq...). Questa promozione terminerà il giorno dopo Natale, per essere subito sostituita da un'altra offerta composta da pupazzetti della stessa serie.

N64 CONSOLE DI SERIE B?

La Nintendo ha ricevuto un altro duro colpo da parte del mercato inglese. All'inizio del mese di ottobre, Sony ha abbassato ulteriormente il prezzo di vendita della PSX, per cui Nintendo, per poter combattere ad armi pari, ha fatto lo stesso, tagliando di ben venti sterline (che sono circa sessanta cartoni) il prezzo del suo N64. Sapete com'è andata a finire? Che la PSX ha fatto un balzo del 39%, portando il suo share all'ottantotto percento, mentre il povero N64 ha visto diminuire ancora del cinque percento le vendite. Tutto ciò non può che dispiacerci (sul Nintendone ci sono giochi davvero ottimi), ma sottolinea come una scelta errata (l'uso delle cartucce) possa rovinare la vita di una console davvero bella.

SONY NON VUOLE PERDERE LA VETTA

Non contenta di essere al top di tutte le classifiche di vendita, Sony combatte ulteriormente l'arrivo delle nuove console (leggi Dreamcast) con una massiccia campagna pubblicitaria che vede per protagonista proprio la piccola console grigia. Kaz Hirai, della Sony of America, sostiene che con questa ulteriore spinta Playstation riuscirà a rimanere sulla cresta dell'onda fino all'arrivo della Playstation 2.

notizie

Nella vecchia fattoria ia ia ooooo...

HARVEST MOON 64

Nintendo 64

Ecco un gioco davvero originale! Niente mostri da uccidere, donzelle da salvare, o diamanti da recuperare, solo una fattoria e le difficoltà che essa comporta. Harvest Moon 64 vi mette nei panni di un ragazzo che ha appena ereditato una fattoria, il cui unico problema, a parte quello di mandare avanti la baracca, è quello di sposarsi. Ma torniamo alla fattoria: come possiamo mantenere la nostra in forma perfetta? Basta comportarsi come ogni bravo contadino, comprando i semi (quelli giusti a seconda della stagione, naturalmente), lavorando il terreno, annaffiando, e mietendo il raccolto. A questo punto possiamo anche vendere il frutto delle nostre fatiche, e con i soldi guadagnati comprare nuove attrezzature da campagna. Ovvio che il terreno non sarà l'unica cosa, visto che dovremo badare alle pecore, le mucche, i cavalli e anche al cane (quando fuori fa freddo non lo potete lasciare in balia delle intemperie). Per ultimo, dovrete scegliervi un ragazza da corteggiare, fra le molte che popolano il paese, cercando di evitare i problemi derivanti dall'eventuale gelosia degli altri giovanotti del posto, che influenzeranno anch'essi l'andamento del gioco. Il gioco prevede anche dei lavori minori che dovrete intraprendere nei periodi in cui, come in inverno, i frutti della fattoria sono scarsini, il che porta ad un totale di circa quattrocento sotto trame, che, insieme alla visuale isometrica sono la vera novità della versione per Ultra 64 di un gioco che ha visto la sua nascita su Super Nes e Game Boy, entrambe con un discreto successo. Che altro dirvi, il team di sviluppo si chiama Natsume, il gioco dovrebbe uscire in questo periodo, per cui preparate l'aratro, mettetevi gli stivali e cominciate ad andare per campi!

Il ritorno di una star

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

Playstation

Una star a dir la verità nata un po' per caso, diciamo in sordina. Quando uscì il primo Spyro the Dragon, non fu annunciato o atteso con gran clamore, salvo poi rivelarsi un gioco tutt'altro che mediocre, ma piuttosto longevo e divertente. Evidentemente alla Sony (e ai gruppi che sviluppano per la PSX) riesce bene trovare personaggi simpatici che attraggano il pubblico, basti pensare a Crash, Croc, Abe, e, appunto, lo stesso Spyro. Nella sua seconda incarnazione il nostro simpatico draghetto dovrà correre e volare lungo ben ventinove livelli, imbattendosi in un centinaio di nuovi personaggi, con i quali dovrà interagire o combattere, fino ad arrivare allo scontro finale con il terribile Ripto. Per terminare il gioco ci si dovrà cimentare anche in una serie di sotto giochi, tipo l'hockey o il biliardo, completando i quali si otterranno dei bonus. Tuttavia gli Insomniac non intendono penalizzare i meno abili, quindi non completare i sotto giochi di cui sopra non porterà a nessuna penalizzazione. Ma un gran seguito non può basarsi solo su un po' di personaggi nuovi e un nuovo boss finale, per cui i ragazzi del team hanno modificato lo svolgersi della storia (non ce ne sarà una sola, ma tante piccole storielle per ogni livello, che vanno a comporne una "globale"), hanno dato a Spyro una maggior libertà d'azione (adesso il nostro può anche arrampicarsi, pattinare, nuotare, spezzare oggetti con i denti, oltre che sputare fiamme, volare e colpire con la coda come nel primo episodio), e migliorato l'aspetto grafico e sonoro del gioco. C'è un nuovo engine per gli effetti speciali che introdurrà effetti come pioggia, neve, vento, ombreggiatura in tempo reale, foglie e acqua più realistica, ma che, ci assicurano alla Insomniac, non porterà mai il gioco a girare a meno di trenta frame per secondo. La data di uscita annunciata è stato un vago "inverno 1999", per cui dovrebbe essere imminente.

Flash notizie

Proprio a proposito della sua nuova macchina, Sony fa sapere che è stato staccato un assegno da ben dieci milioni di dollari per promuovere la PSX2 ai prossimi europei di calcio del 2000.

IL PICCOLO GAME BOY AVANZA

Nintendo ha annunciato che il prossimo anno dovrebbe comparire sul mercato un nuovo modello di Game Boy, chiamato, per il momento, Advance. Il piccolo mostro avrà una CPU a 32 bit con tecnologia RISC sviluppata da ARM, una società di Cambridge. La novità sta nel fatto che il Game Boy Advance sarà compatibile con un adattatore per cellulari, sempre di Nintendo, grazie al quale sarà possibile mandare e-mail, scaricare giochi e software dalla grande rete, o anche giocare in multiplayer. Ci sarà anche una nuova videocamera, che permetterà, oltre che di scattare foto, di vedere il proprio rivale durante le partite multi giocatore. Ovviamente ci sarà la totale compatibilità con i giochi del vecchio GB (sia quello a colori che in bianco e nero), ma dai vecchi Game Boy sarà mutuata anche una odiosa caratteristica: la mancanza di uno schermo retroilluminato. Ad ogni modo aspettiamo di vederlo, questo mostro, che uscirà in Giappone in Agosto e verso Natale in America e in Europa. Nel frattempo eccovi le caratteristiche:

CPU: RISC a 32-bit
Schermo: 40.8mm x 61.2mm TFT a colori
Risoluzione: 240 x 160 pixel
Dimensioni e peso approssimativi: Altezza 80mm / Larghezza 135mm / 140g
Alimentazione: 2 batterie alcaline tipo AA
Durata delle batterie: 20 ore in gioco continuo
Massimo numero di colori visualizzabili simultaneamente: 65,000

La neve porta un sacco di soldi

COOL BOARDERS BURRRN

Dreamcast

Sia che si tratti della naturalissimo prodotto della natura, sia del più artificiale omonimo in bustina, non c'è dubbio che la neve faccia muovere un gran quantitativo di moneta (impianti sciistici, abbigliamento sportivo, farmacie...oops, mi è scappato). Naturale che anche l'industria dei videogiochi sia interessata ad una fetta di questo mercato, ed infatti se ne è impossessata già da un bel pezzo: facendo leva sulla voglia di pendii degli appassionati, sono stati prodotti ad oggi un gran numero di simulazioni di "cadute dalla tavola da neve", e, chi più, chi meno, hanno venduto un po' tutti. Sulla nuova nata di Sega, tuttavia, ancora non si era visto nulla del genere, per cui chi, se non i primi a farlo anche su Playstation, gli UEP Systems, avrebbe potuto sfornare un gioco di snowboard (ok, è vero,vi ho già presentato un gioco del genere qualche numero fa, ma sembra che questo Cool Boarders Burrrn uscirà prima)? Onestamente non ho ancora avuto modo di testarlo come si deve, ma dalle prime impressioni non sembra che UEP Systems si sia sforzata più di tanto per migliorare quello che c'era già su Play. E' vero, il gioco scorre a sessanta frame al secondo senza alcuna incertezza, ma il gameplay è rimasto praticamente invariato, con la stessa antipaticissima caratteristica che, quando il nostro sciatore virtuale andrà a cozzare contro un ostacolo, l'effetto sarà un incredibile rallentamento, con conseguente rovinosa perdita di tempo. L'ultima nota stonata di Cool Boarders è ciò che succede se si va a sbattere in luoghi in cui sono presenti più ostacoli in un piccolo spazio: avete presente i bumper del flipper? Ecco, voi siete la pallina. Mi accorgo solo ora però, che presentato così Cool Boarders Burrrn potrebbe sembrare un fallimento totale, ma così non è, perché ci sono anche degli ottimi aspetti, come ad esempio l'intuitivo sistema di controllo, grazie al quale effettuare acrobazie utili ai fini del punteggio non sarà un problema, per non parlare dell'ottima musica, una diversa per ogni boarder. Insomma, il gioco non è ancora finito, e c'è ancora tempo per apportare tutte le migliorie che servono al fine di ottenere un gioco che, se non esente da difetti, sia libero almeno da quelli più antipatici.

M-GamesM
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION
NINTENDO 64

GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
Inviatemi il listino per FAX al numero: _____
Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

NUOVE APERTURE M-Games point

CODOGNO (MI)
PLANET VIDEO
Via Ricca, 10 - 26845 Codogno

PESCHIERA BORROMEO (MI)
Game Station
Via II Giugno, 5
20068 Peschiera Borromeo (MI)
Tel. 02.55301597

COLOGNO MONZESE (MI)
GAME
P.C. e CONSOLE
Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02.27300699
MM2 Cologno Sud - Tangenziale Est uscita Cologno

PROMOGRAPH advertising

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Quando il PC influenza le console

TUROK: RAGE WARS

Nintendo 64

Se qualcuno di voi segue il mondo dei videogiochi per PC, saprà che il trend attuale per gli shoot 'em up in soggettiva (Quake 3, Unreal Tournament) è quello di inserire, oltre che il gioco normale, la possibilità di giocare in multiplayer (o deathmatch per essere più precisi) non solo con compagni umani, ma anche con dei singoli personaggi comandati dal computer, i cosiddetti bot. Questo perché finalmente quasi tutti i designer hanno capito che una volta terminato il gioco, normalmente gli utenti si stancano di ricominciare daccapo, e l'unica condizione che può portare a rigiocare un titolo, è quella di sfidarsi contro un compagno. La Acclaim lo ha capito bene, e per il terzo episodio del cacciatore di dinosauri si è convertita anch'essa ad un tipo di gioco quasi "deathmatch only". I punti principali su cui si sono concentrati gli sviluppatori sono stati il giusto bilanciamento della difficoltà legato all'intelligenza artificiale dei bot (si comincia con livelli relativamente semplici, dato che non tutti sono degli esperti nel multiplayer), e una struttura delle mappe che invogli letteralmente i giocatori: mappe troppo grandi infatti potrebbero portare ad un lungo girovagare senza trovare alcun nemico; viceversa, mappe troppo piccole creerebbero un caos impossibile da gestire. Per cui la soluzione trovata è stata quella di lasciare la possibilità al giocatore di selezionare il tipo di mappa in base al numero dei partecipanti. Anche l'arsenale è stato rinnovato, e adesso è composto da ben sedici armi, di cui otto prese dai due precedenti episodi, e altre otto totalmente nuove (per quanto, vista la grafica rinnovata, e visto che ogni arma ha due modalità di fuoco, possiamo quasi parlare di sedici nuove armi). E che dire della personalizzazione dei giocatori? Mettiamo che qualcuno preferisca delle armi ad altre, nella creazione del personaggio (che potrete scegliere da una rosa di diciassette) si sceglieranno cinque di quelle che preferite, poi, oltre che giocare, potrete salvare il personaggio creato per confrontarvi con quello creato da un vostro amico: bello vero? Potrei continuare molto a parlarvi di questo terzo Turok, ma smetterò qui, ricordandovi che comunque sia, nonostante si sia data la precedenza al deathmatch, ci sarà una modalità per singolo giocatore, che il gioco supporterà il Ram-Pak, e che dovrebbe uscire proprio a novembre.

Quando il traffico diventa insopportabile...

TWISTED METAL 4

Playstation

Non c'è dubbio che oggi come oggi spostarsi nelle grandi città con la macchina, specialmente nelle ore di punta, possa farci correre il rischio di raggiungere l'esaurimento nervoso. Le soluzioni sono svariate: potremmo usare i mezzi pubblici, andare a piedi, acquistare uno scooter, non uscire affatto, oppure....demolire tutte le auto che ci si parano davanti. L'ultima è sicuramente la meno attuabile, ma anche la più divertente, per cui se non possiamo farlo nella realtà, perlomeno scarichiamo un po' di stress è divertiamoci sulla nostra fida Play! Questo Twisted Metal 4 è il quarto episodio (...più passa il tempo e più mi rendo conto di essere una vera volpe!!) di una serie dalla storia travagliata, che ha iniziato in sordina, per continuare poi con un gran successo (il secondo capitolo è stato il migliore), fino a che, con la dipartita dei Singletrac (creatori dei primi due giochi, e poi passati alla GT Interactive), e l'arrivo dei 989 Studios, si è arrivati ad un Twisted Metal 3 che, a causa di un leggero spostamento del gameplay verso il realismo, ha ottenuto dei risultati contrastanti (effettivamente il vero Twisted Metal 3 per molti è Rogue Trip, il gioco prodotto dai Singletrac per la GT). A questo punto i 989, decisi a riconquistare i punti persi, hanno deciso di fondere i due metodi di gioco, mescolando la maggior accuratezza nella guida richiesta da TM3 con il gran numero di esplosioni e la spettacolarità di TM2. Twisted Metal 4 dovrebbe uscire il sedici di questo mese, e fra le varie features c'è la possibilità di far giocare fino a quattro amici, venti letali automobili, con la possibilità di crearne di nuove o di upgradare quelle esistenti, un sacco di nuove armi, e una colonna sonora di tutto rispetto, composta da gruppi come Cypress Hill, Cirrus e Ghoulspoon. Ok ok, lo ammetto, alcuni non li ho mai sentiti, per quanto mi sembra che alcuni siano già dei veterani nell'ambiente.

Compatibile DUAL SHOCK ™

Auto Fire

Slow Motion

- *Reflex Cyan*
- *Black*
- *Orange*
- *Silver*
- *Green*
- *Military*

Prova a perdere se ci riesci.

KILLER SHOCK TM

ATOMIC ACCESSORIES

D+ CENTER
Lavoriamo per divertirvi.

SM CONSOLE
Largo del perlascio, 21 (PI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco(BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1(BEG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)PINCO pALLINO
Via Milano, 23 (CO)
GISEL GIOCHI
C.so Sempione, 33 Gallarate(VA)
AMICI DEL GIOCO
C.so Roma, 48bis Moncalieri (TO)

BIT WOLD
Via Cavallotti, 98 Monza(MI)
SELENE CITTA' NEGOZIO SPA
Viale Prealpi Erba (CO)
ALIMAX MULTIMEDIA SRL
Via E.Tarantelli, 1(CT)
DEMO GIOCATTOLI
L.go San Crispino, 3 Parabiago (MI)
GIOCHERIA PAGLIA
C.so Milano, 1433 Bovisio Masciago (MI)
CINECITTA' SNC
Via Vallassina, 125 Lissone(MI)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R Genova(GE)
IL BALILLA SRL

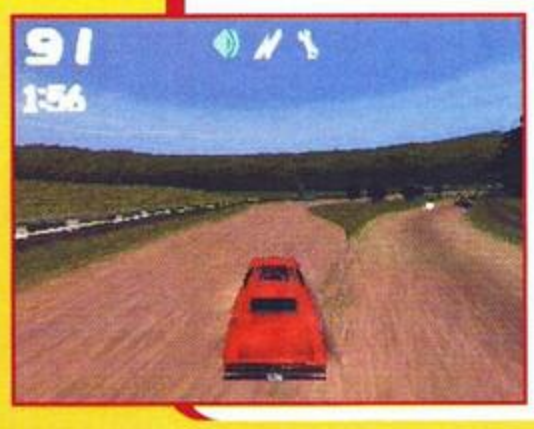
Via f.Aprile, 112 Genova(GE)
QUEEN COMPUTER SRL
L.go Turati ,49 Torino(TO)
UK GENERATION SERVICE
viale della Stazione, 70 Terni(TR)
FANTASIA SAS
Via San Francesco, 89 Sanremo(IM)
GUALDINI COMMERCIALE SAS
Via Dorno, 68 Garlasco(PV)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI SRL
Via Div. Alpina Cuneese, 2 Genola(CN)

PERGIOCO
MediaWorld
Carrefour

Per i fan dei film anni '70

DUKES OF HAZZARD

Playstation



Ve la ricordate la serie TV? Era quella tostissima piena di spettacolari inseguimenti automobilistici fra la polizia della Contea di Hazzard, alle dipendenze di Boss Hog, e i fratelli Duke (nonché la cugina Daisy). Il bello della situazione è che tutte le sequenze in macchina erano condite da salti e capottamenti vari, sempre e solo a favore dei buoni naturalmente, e cioè i fratelli Bo e Luke Duke. In particolare ricordo con molto affetto la loro macchina, il Generale Lee, un'auto arancione incredibilmente potente (una Dodge Charger del '69, se ne volete acquistare una), e che non mi spiegavo come facesse a fare quei salti e poi atterrare sempre intera (in realtà ne usavano due modelli differenti: una più potente per le scene degli inseguimenti e una più leggera per i salti. A furia di sfasciarne la Dodge Charger è diventata una vettura virtualmente introvabile). Il gioco è stato commissionato dalla SouthPeak Interactive alla Engineering Animation, gli stessi creatori di Small Soldiers, Trans Am Racing, nonché della ricostruzione in computer grafica dell'incidente della Principessa Diana. Non è stato ancora deciso quante missioni ci saranno in tutto, l'unica cosa sicura è che tutto sarà a tema con la serie televisiva, e che la macchina effettivamente subirà dei danni durante le vostre corse, danni che potrete decidere di ignorare o di riparare, perdendo però tempo prezioso rischiando di essere catturati dalla polizia. Lungo le varie piste saranno sparsi qua e là diversi power up, che vi faranno guadagnare tempo, aumentare le prestazioni, riparare i danni, oppure ricaricheranno le vostre "armi". Attenzione però, niente pistole o fucili (non mi ricordo di aver mai visto impugnare un'arma ai due fratelli), ma solo strumenti adatti ad impedire la nostra cattura, come chiodi, olio, o fumogeni. Anche per questo gioco la data di uscita è stata fissata per novembre, ultimamente però non ne ho sentito molto parlare, per cui temo un certo ritardo.

Ventuno anni e non dimostrarli

SPACE INVADERS

Playstation

Correva l'anno 1978 (credo...) quando nelle sale giochi fece la sua comparsa un gioco destinato a rivoluzionare il genere degli shoot 'em up (a farlo nascere, in effetti), il gioco che per primo ci mise di fronte alla minaccia di un'invasione aliena: Space Invaders! Il gameplay era semplice ma allo stesso tempo divertentissimo: c'era un gruppo di alieni, di varie forme e colori, nella parte alta dello schermo, e un'astronave, sola soletta, nella parte inferiore, limitata nei movimenti visto che la sua unica possibilità era quella di spostarsi a destra e sinistra. Poco alla volta gli alieni di cui sopra si spostavano verso il basso, e noi, al controllo della navetta, dovevamo farli fuori tutti, senza ovviamente essere colpiti, prima che uno di loro riuscisse ad atterrare. Da quel momento in poi il successo fece sì che il gioco venisse convertito praticamente per ogni sistema di gioco esistente, compresi quelli attuali, visto che l'Activision, fra le tante compilation "retrò" pubblicate, ci ha sbattuto in mezzo anche il remake di questo titolo. Sinceramente il tempo non ha aggiunto novità degne di nota a questo titolo, a causa anche del fatto che, comunque, un concept del genere non lascia molto spazio per le novità. Vediamo comunque quali sono le poche presenti: grafica totalmente rifatta (il minimo direi), con alieni e astronave completamente poligonali, un sistema di power up che migliorerà sensibilmente la vostra potenza di fuoco, quattro mondi diversi da ripulire, sequenze animate negli stacchi tra un mondo e l'altro e una fondamentale modalità multiplayer. Se poi sarete abbastanza bravi da scoprirli, nel gioco sono nascosti due mondi bonus, venti livelli addizionali e il gioco originale. L'uscita è prevista per quest'inverno.

Dreamcast

Un incubo fra le stelle

STAR GLADIATORS 2: NIGHTMARE OF BILSTEIN

Capcom lanciatissima in terriorio Dreamcast! Poco tempo fa è uscito Marvel Vs Capcom, e a breve (il mese scorso in Japone) farà la sua comparsa il secondo capitolo di una fortunata serie da sala , il cui primo titolo fu convertito (non ricordo bene se fosse bello o meno) su PSX, console che evidentemente (e giustamente) comincia a essere troppo limitata per le conversioni degli attuali giochi da sala. Star Gladiators 2 comincia un anno dopo la fine del primo, quando il perfido Dr. Bilstein fu sconfitto da un corpo appositamente costituito, gli Star Gladiators, appunto. Ora sembra che qualcuno abbia notato il fantasma del dottore pazzoide aggirarsi per la galassia, e mano a farlo apposta, un incrociatore mandato ad investigare è stato distrutto da non si sa bene chi. La decisione è immediata: si riuniscono gli Star Gladiators: ta-daaa! I personaggi sono praticamente gli stessi del primo, con l'aggiunta di un nuovo gruppetto, composto da Black Hayato, Ele, Ghost Bilstein, Omega, e Zelkin, che appartengono a una "Terza influenza". Le modalità di gioco sono quattro, tutte quelle classiche dei picchiaduro: arcade, ovvero il gioco da sala che già conoscete, salvo che qui ci saranno addirittura dei miglioramenti grafici; versus, il gioco a due giocatori; pratica, e questa non ve la spiego proprio; e infine "group battle", un incontro in cui entrambi i giocatori (o il giocatore e la CPU) si creano una squadra di cinque lottatori, perde chi termina per primo i propri. Star Gladiators 2 dovrebbe essere già sul mercato in Giappone, al prezzo di una cinquantina di dollari circa, mentre qui da noi e in America arriverà a fine anno (a dir la verità doveva uscire a settembre, ma siccome c'era in giro un certo Soul qualchecosa, i furboni alla Capcom lo hanno ritardato un pochino), e sarà compatibile con il Puru Puru Pak e con il VGA box.

IL PASSATEMPO

Il più grande assortimento di videogames per PSX-PC-N64

PlayStation

NINTENDO64

VENDITA USATO E PERMUTE

IMPORTAZIONE DIRETTA JAP-USA
ARRIVI SETTIMANALI

PLAYSTATION
DUAL SHOCK £. 229.000

DC POWER STONE £. 119.000
DC 2012 £. 119.000
DC SEGA RALLY £. 129.000
DC AERO DANCING £. 119.000
DC HOUSE OF DEADZ £. 199.000

PLAY STATION UNIVERSALE	£.269.000
DREAMCAST EUR.	TELEFONARE
BIO HAZARD 3 JAP.	£. 159.000
SUIKODEN 2 USA	£. 119.000
DINO CRISIS USA	£. 119.000
BASS CANDING USA	£. 149.000

E TANTE ALTRE NOVITA'

DREAMCAST £. 440.000

vendita per corrispondenza in tutta italia consegna in 24 ore

ROMA - VIA ALESSANDRO CRUTO, 22-24 - Tel. 065578688 - Fax 065573108

TUTTI I MARCHI E LOGOTIPI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

14/10/1999: Il sogno diventa europeo

DREAMCAST PAL UFFICIALE

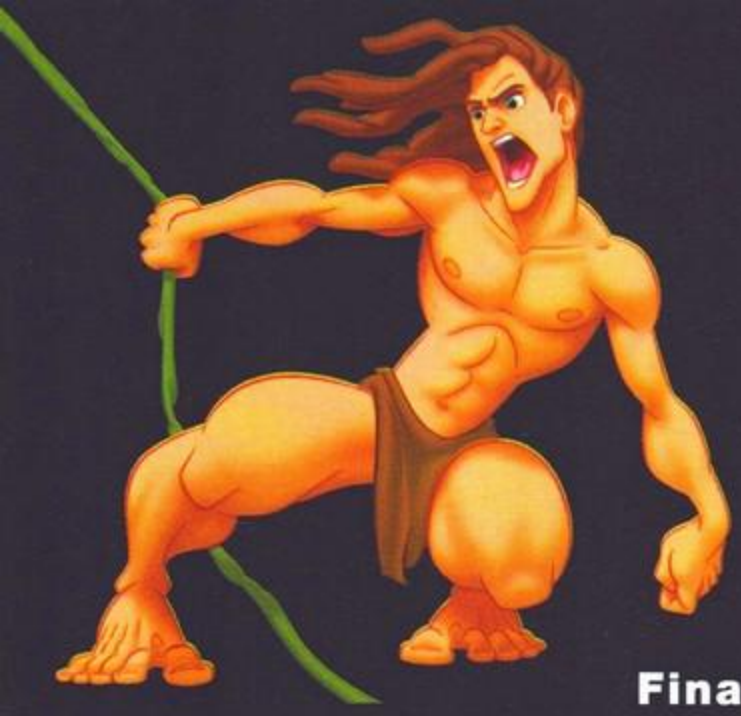
Non mi dilungherò più di tanto sul lancio del Dreamcast in Europa, del resto la console la conoscete un po' tutti: attualmente è la macchina più potente sul mercato, almeno fino all'arrivo della mostruosa PS2 (ve la siete letta la presentazione sul numero scorso?). Nel momento in cui scrivo mancano due giorni, e a meno di un improvviso cambiamento, non dovrebbero esserci ulteriori ritardi. Per promuovere la "nuova" console Sega ha fatto questa volta davvero le cose in grande, firmando contratti miliardari con i maggiori network televisivi britannici (SKY, MTV) e con tre importanti club sportivi: Sampdoria, Saint Etienne, e Arsenal. Nel frattempo si fanno sempre più numerose le periferiche in uscita per il Dreamcast, fra cui uno Zip Drive, (periferica da tempo esistente nel mondo PC, praticamente un drive a dischetti dalla capacità di 100 MB ognuno), che verrà commercializzata all'inizio del 2000. Inutile raccontarvi che la Sega sta facendo le cose davvero in grande, con massicce campagne pubblicitarie, spot televisivi e lussuose sale affittate per le presentazioni varie. La lista di giochi pubblicati ufficialmente insieme alla console è lunghetta: più o meno una ventina di giochi, fra cui Sega Rally 2, Virtua Fighter, Expendable, Marvel Vs Capcom, Monaco GP2, Ready to Rumble, UEFA Striker, Mortal Kombat Gold, e una camionata di altri che non mancheremo di presentarvi su queste pagine.

Affascinante!

TOMORROW NEVER DIES

Affascinante è uno degli aggettivi che meglio si addicono all'agente segreto più famoso del mondo: 007, alias James Bond (non è che ho cambiato sponda, ma è un dato di fatto). Gli attori che negli anni hanno impersonato l'uomo al servizio di sua Maestà la Regina d'Inghilterra sono stati svariati, ma sembra, a quanto dicono i critici, che il migliore rimanga ancora Sean Connery (sebbene a me l'attuale Pierce Brosnan non sembri affatto male). I giochi dedicati, invece, ultimamente hanno scarseggiato, annoverando fra le loro fila solo il davvero ottimo Golden Eye su N64. A questo punto la Playstation doveva assolutamente placare la fame di azione e sfida dei suoi affezionati, e lo farà a breve (si spera, questo è uno di quei giochi che te li annunciano con un tale anticipo da far venire la nausea) con il tie in de "Il domani non muore mai", ad opera della Electronic Arts. La storia ve la racconterà il brillante redattore che ne scriverà la recensione, io da parte mia vi anticipo solo quelle che sono le peculiarità del prodotto. Come è stato per il film, il gioco sarà un concentrato di azione pura, e si snoderà lungo dieci missioni piene zeppe di nemici disposti a tutto pur di fermare Bond e i suoi congegni futuristici (grandioso il telefono con lo schermo che aveva nel film, per un patito di cellulari come me è stato un duro colpo sentire che era solo un prototipo), sebbene non ci sarà una trasposizione digitale degli eventi del film, piuttosto, il gioco inizia dove il film terminava, scelta fatta dall'Electronic Arts per permettere al giocatore di scoprire pian piano i misteri del gioco, senza alcuna previsione possibile, il che richiederà molta attenzione a ciò che i molti personaggi del gioco faranno o diranno. Il Bond digitale sarà in grado di compiere un sacco di azioni diverse: nuotare, sciare, guidare mezzi, volare, e naturalmente tirare calci e pugni; ma non sarà solo, perché durante la partita tornerà molto utile la possibilità di controllare Wai Lin, l'altra protagonista del film (in quale pellicola di Bond non c'è una protagonista femminile?), che come è ovvio pensare, avrà caratteristiche fisiche diverse da quelle di James. Al momento in cui sono state mostrate le prime sequenze alla stampa, tuttavia, qualche problemino c'era ancora, per esempio i colpi sparati dalla lunga distanza spesso uccidevano i nemici anche senza colpirli completamente, al contrario invece, sulle corte distanze era particolarmente ostico riuscire a beccare un cattivo. Vi lascio accennandovi che ci saranno un sacco dei famosi gadget di Bond, un totale di circa sedici armi, e una decina di missioni diverse, tutte con ambientazioni molto diverse l'una dall'altra. Quando esce allora? I produttori avevano detto ad ottobre, ma ragionando un po', se state leggendo queste righe vuol dire che c'è stato qualche ritardo, ragion per cui mi sento di pronosticare un laconico "Natale".

Playstation



TBWA/BDDP

Finalmente puoi urlare quanto vuoi.

Disney's TARZAN

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation®

Una fantastica avventura ti aspetta nella giungla. Conoscerai i gorilla musicisti, attraverserai a nuoto i fiumi e correrai lungo i rami degli alberi. Proprio come Tarzan. E quando incontrerai qualche leopardo minaccioso, capirai subito perché Tarzan urla sempre e si arrampica sulle liane.

Disney INTERACTIVE

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

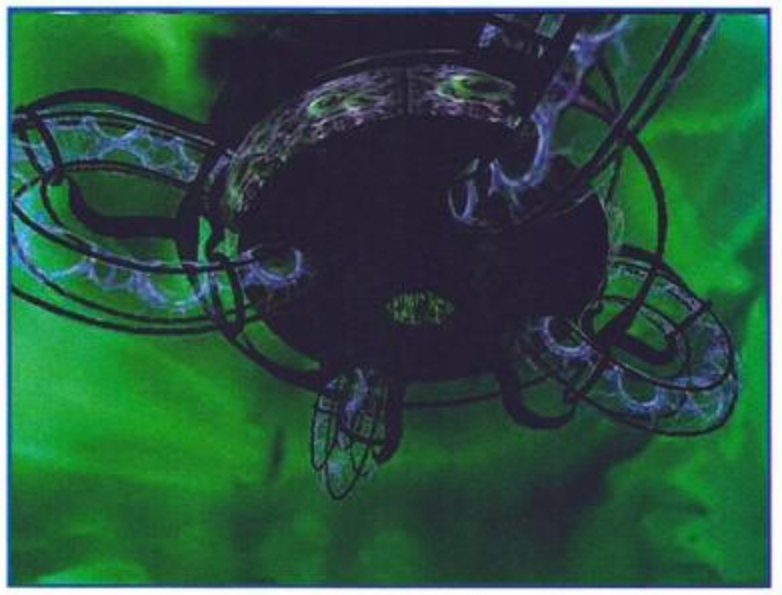
PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© Disney All Rights Reserved. TARZAN™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. and Used by permission. TARZAN™ 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. Developed by Eurocom Developments Ltd. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto/gestito da Isicom-Roma.

Me li ero quasi dimenticati

MDK 2

Dreamcast

Al ECTS di qualche anno fa ricordo che recandomi alla metro per tornarmene in albergo, rimasi abbagliato dalla bellezza di una limousine (non me ne intendo, ma dovrebbe essere di quella marca lì) lunga svariati metri, tutta bianca coi vetri neri, e con un grosso marchio su ogni fiancata: SHINY ENTERTAINMENT. Da quel momento cominciai ad apprezza di più Mr. Perry e i suoi compagni, gli Shiny, appunto, team che onestamente avevo preso un pochino in antipatia per un gioco, MDK, che onestamente era sì divertente, ma non ai livelli a cui molti lo ponevano. Per carità, magari quello malato sono io, essendo una mosca bianca in uno sciamo di persone che lo adoravano, ma sapete com'è, ognuno ha le sue opinioni. Vabbé, delle ciance sulla Shiny ad ogni modo ce ne frega poco, perché tanto il seguito di MDK per Dreamcast lo stanno facendo in Canada, alla Bioware. Non ci capite niente eh? Manco io veramente, ma forse Perry e company hanno già i loro bei grattacapi con Messiah (chi ne sa qualcosa?) per impelagarsi in un altro progetto. MDK 2 sfrutterà l'engine poligonale proprietario della Bioware, l'Omen engine, qualcosa di rivoluzionario, a sentir parlare i ragazzi del team. Il gioco sarà strutturato su quattro mondi, partendo dalla terra, passando per delle stazioni orbitanti, fino a dei mondi paralleli. Ogni personaggio (ce ne sono tre: Kurt, il protagonista del primo MDK, Dr. Fluke, e Max) dovrà portare a termine tre livelli, ognuno dei quali introdotto da spezzoni di scene animate. Una caratteristica interessante del gioco, è che a seconda del personaggio utilizzato, ci saranno più puzzle o più scontri a fuoco, così almeno la scelta del proprio alter ego non sarà dettata da mere apparenze fisiche. Le premesse per un ottimo gioco ci sono tutte, se Bioware continua su questa strada, a dicembre potremmo trovarci con un altro gioco da comprare.

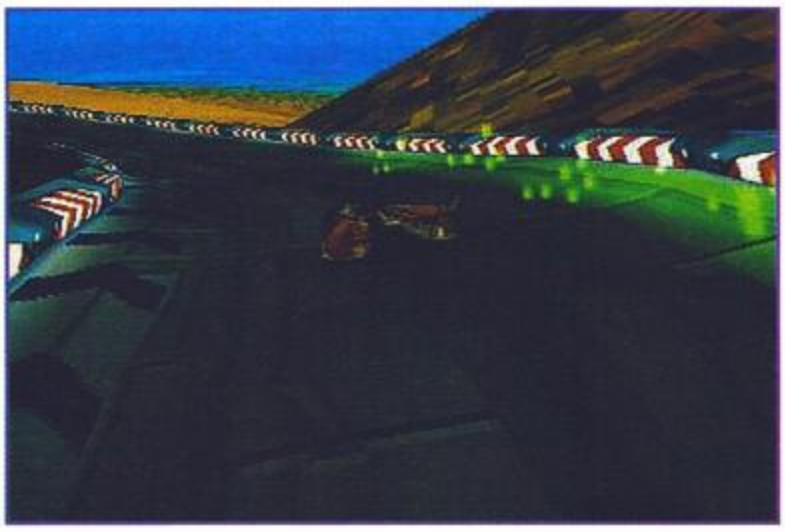


E' in arrivo l'anti Wipeout 3

MAG 3

Playstation

Già dai tempi lontani dei cartoni animati de "I Pronipoti" il luogo comune per le macchine del futuro era che, fra un po' di anni le ruote non esisteranno più. I veicoli della prossima generazione (mooolto prossima) non saranno infatti limitati dalla presenza delle strade, ma si comporteranno un po' come degli elicotteri, solo che non avranno la pale e schizzeranno a velocità incredibili. Lo sanno bene i designer di un po' tutte le software house, che, si sa, sono dei veggenti, per questo già da molti anni ci stiamo allenando con giochi come F-Zero, Wipeout, e adesso anche Mag 3. Il gioco dovrebbe essere in dirittura d'arrivo, ma purtroppo per voi non possiedo molte notizie, se non che le auto, che si chiameranno Tripod, non sono troppo belle, ma arrivano alla pazzesca velocità di seicento chilometri l'ora, e che le piste sembrano, più che piste, dei grovigli mortali. Aspettiamo e vediamo...



Solo un piccolo aggiornamento

READY 2 RUMBLE

Nintendo 64

Qualche mese fa vi avevo parlato di questo gioco di boxe della Midway, che allora prometteva molto bene, e che adesso sembra anche migliore. Ecco, la prima volta vi dissi che sarebbe uscito per Dreamcast e Playstation, adesso mi correggo e ci aggiungo pure la versione per Ultra 64. Le modalità di gioco sono rimaste due: campionato e arcade, entrambe piuttosto famose, ma la prima delle due possiede una simpaticissima caratteristica: scelto un pugile, dovrete far sì che le sue caratteristiche migliorino di incontro in incontro, per poterlo mettere a confronto con atleti di categorie superiori, e per far questo dovrete allenarlo nel sollevamento pesi, nell'aerobica, nel sacco, etc. La simpatia sta nel fatto che ognuna di queste prova è composta da dei piccoli sotto giochi: l'aerobica per esempio è una specie di Parappa the Rapper, e così per ogni tipo di allenamento ci sarà un giochino che simula in modo divertente il vero lavoro fatto dai pugili in palestra. C'è poi un'ultima cosa che mi ha fatto divertire: sullo schermo ci sono due barre, una per l'energia, e una per la stamina. Ogni volta che quest'ultima è al massimo, potrete portare un colpo fortissimo, che vi farà guadagnare una lettera; se lo farete per sei volte prima di essere messi a tappeto, il vostro pugile pronuncerà la parola "rumble", i guantoni si illumineranno, e per un certo tempo la stamina sarà sempre al massimo. Decisamente non vedo l'ora di giocarci.

Notizia dell'ultima ora

I CAMPIONI DI MAGIC ARRIVANO A MILANO

Si prevede che saranno circa 500 i giocatori che, da tutta Europa, giungeranno a Milano per sfidarsi nel più importante torneo italiano di quest'anno. Il Grand Prix di Milano si terrà il 6 e 7 novembre presso l'Hotel Executive di viale Sturzo 45, naturalmente nel capoluogo lombardo. Per coloro che non seguono le competizioni professionali del gioco di carte collezionabili più famoso del mondo, i Grand Prix sono, insieme ai Pro Tour, gli eventi più importanti per i giocatori di Magic. A rendere più appetibile la sfida, oltre alla qualificazione al Pro Tour Chicago per i primi otto classificati, ci sarà anche un ghiotto montepremi di ben 15.000 dollari, da dividere tra i primi 32. Se non vi sentite all'altezza di competere con i migliori giocatori europei (ma non si sa mai... un colpo di fortuna potrebbe portarvi un bel gruzzoletto da spendere per i vostri hobby preferiti), potrete partecipare agli eventi collaterali organizzati da Wizards of the Coast.

Magic ritorna tra noi

Per molti non è mai andato via, ma visto che dalle pagine di Console Mania è sparito da qualche tempo è meglio dare una rinfrescata alla vostra memoria. Magic è un gioco di carte collezionabili, nel quale i contendenti devono costruire un proprio mazzo di carte scegliendo liberamente tra le migliaia disponibili. I giocatori vestono i panni di due maghi e le carte sono le loro magie e la loro energia: lo scopo è distruggere il mago avversario.
La forza del gioco è che presenta una notevole complessità strategica, pur avendo uno scheletro di regole tutto sommato abbastanza semplice. Se non lo conoscete, vi consiglio di fare un salto al Grand Prix per provarlo: una partita, in questo caso, vale più di mille parole!

BRAIN FUSION

VIDEOGAMES EURO - USA - JAP NOVITA' GIORNALIERE

PER: PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, SATURN

NON ESSERE TRISTE RETROPLAYER! IL TUO "VECCHIO" VIDEOGIOCO TE LO TROVIAMO NOI!!

... prima di dire che non esiste o non si trova più... telefonaci!

SU RICHIESTA IN 24 ORE

PC CD ROM
GAME BOY
GAME GEAR
NEO - GEO CD
NEO - GEO POCKET
SNES
JAGUAR CART/CD
MARTY FM TOWN
MD
LYNX
VIRTUAL BOY
3DO
NEC PC ENGINE
NEC PC FX
BANDAI WONDERSWAN
e tantissime altre...

CENTRO SPECIALIZZATO IN RETRO GAMING. Procuriamo su richiesta Hardware e Software per le Console che hanno fatto storia. ATARI 2600, 7800, COLECOVISION, INTELLEVISION, VECTREX, ecc.

• Vendita specializzata console ATARI con tutte le novità dall'Inghilterra.

@ FORLI'

BRAIN FUSION

C.so Diaz n.22 - 47100 - Tel. 0543/33221

HOME PAGE http://space.tin.it/giochi/vrpas

POSTA ELETTRONICA brainfusion@tin.it

CARLO + LITO PUBBLICITA

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

Se sei un rivenditore e vuoi far crescere il tuo punto vendita, affidati a chi di videogiochi se ne intende.
Richiedi il nostro listino rivenditori allo 011.812.71.12

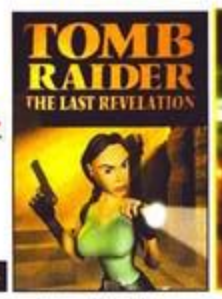
Playstation

Fifa 2000

Bio Hazard 3

Official Formula 1 Racing

Iss Pro Evolution


Tomb Raider 4

GT2

FFVIII in Italiano

No Fear Downhill MB

Rayman 2

Star Wars Ep. 1

Carmageddon

BassLanding usa

Final Fantasy Anth.

Jade Cocoon

Monster Farm 2

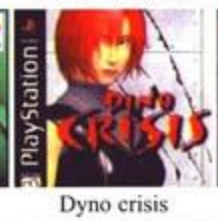
Rainbow 6

Suikoden 2

Dew Prism

Metal Gear Solid

MGS Add-on


Dyno crisis

Silent Hill

Legacy of Kain

Shadow Man

Quake 2

Grandia

Gauntlet Legend

Thousend Arms

40 Winks

Lunar Complete

Legend of Kartia

Star Ocean

Parasite Eve

Brave Fencer Musashi

RW Collection

Super RW Final F

All robot Wars

Macross VF-X

Macross VF-X2

Macross Super D. F.

Omega Boost

Spriggan

Gallop Racer 3

Z-Gundam

Gundam Battle Master 2

G. Char's Counter A.

Gundam 0079

Gundam Generation 0

Getta Robot

BattleShip Yamato

Star Ixiom

Metal Slug Best Coll.

IN DICEMBRE
02/12 -Dragon Quest Bag. Adv. -Dragon Valor
-PERFECT STRIKER 2 -Siamesi Sprits : New Blade
-The Legend of dragoon
09/12 -DENSYA DE GO! Professional
-KOLDELKA vs Spawn Hat
-VAMPIRE HUNTER D
-PARASITE EVE 2
16/12 -GUNPEY
-CHOCOBO STALLION -COUNTDOWN VAMPIRES
22/12 -Eternal Phantasia Rainbow Colors -STREET F. EX2 -Super Robot Taisen A
In uscita:
Super robot wars 2
Super Robot Wars 3
Super Robot Wars Ex

IN NOVEMBRE
02/11 -Chrono Trigger -Marvel VS Capcom vol.
18/11 -RUNABOUT 2
27/11 -Valkirie Profile 2nd

FINE OTTOBRE
-JOJO'S ADVENTURE -Namco Museum vol 1-3

PROSSIME USCITE PSX JAP
****

SEMPRE DISPONIBILI
serie DRAGONBALL
serie ROBOT WARS
serie GUNDAM

Cash&Carry in Piemonte

a **PADOVA** i nostri prodotti li trovi da:

QUARTA DIMENSIONE
IN CENTRO A PADOVA:GALLERIA EREMITANI 3
TEL.:049.87.88.139

Hentay-Pc

In Esclusiva

Sono finalmente disponibili i giochi giapponesi hentay per PCCD vietati ai minori di 18 anni e completamente in inglese

Guide Strategiche

...E inoltre:
Guide in Italiano di MGS, Silent Hill...
Riviste jap e usa:
Famitsu Weekly, Dengeky, NewType, NeoGeo Freak, Playstation Magazine....
anche per corrispondenza

Portatili

DISPONIBILI:
* IL LINK CABLE DREAMCAST-NEOGEO POCKET.
* LE BATTERIE RICARICABILI PER GAMEBOY
..E ALTRI ACCESSORI

tutti i marchi i logo e le immagini appartengono ai legittimi proprietari

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

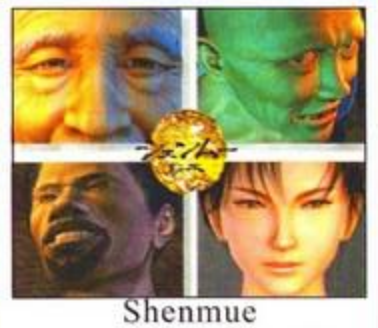
SERVIZIO RIVENDITORI

Se sei un rivenditore e vuoi far crescere il tuo punto vendita, affidati a chi di videogiochi se ne intende.
Richiedi il nostro listino rivenditori allo 011.812.71.12

Nintendo 64

Dreamcast

Cash&Carry in Piemonte



Shenmue

Kikaio

Zombie Revenge

USCITE

JAP:
- *SHENMUE
- *ZOMBIE REVENGE
- *ESPIONAGE AGENT
- *LET'S MAKE A SOCCER TEAM
- *STAR GLADIATOR 2
- *STREET FIGHTER 3
- *KIKAIO
- *JOJO
- *VIRTUA STRIKER 2000
- *CARRIER

USA-PAL:
- *CRAZY TAXY
- *METROPOLIS
- *RAYMAN 2
- *RAINBOW 6
- *UEFA STRIKER
- *TOY COMMANDER
- *RED DOG
- *SLAVE ZERO
- *BALDUR'S GATE
- *SPEED DEVILS
- *MDK2

ACCESSORI DISPONIBILI
RGB CABLE
VISUAL MEMORY
VGA BOX-
S-VIDEO CABLE -
PURUPURU PACK
MISSION STICK
CANNA DA PESCA
SEGAGUN
CONVERTER NTSC
ADATT. UNIVERSALE
ARCADE STATION
VOLANTE
RF UNIT

DISPONIBILI
*DREAMCAST MAGAZINE (CD DIMOSTRATIVO)
*DREAMCAST MAG. SETTIMANALE

Gadget-Action Figure

Modellini in scala da collezione in porcellana o resina

Diorama Model 3 modelli diversi

Combattler V

Gundam Metal scala 1/144

Mazinga Z-Grande Mazinga-Goldrake

BattleShip Yamato

Grande Mazinga in metallo disp anche GX01

tutti i marchi i logo e le immagini appartengono ai legittimi proprietari

MADE IN JAPAN

Matteo Leccardi

Dopo lo speciale dedicato alla PS2 del mese sorso, il Made In Japan ritorna alla sua veste tradizionale e al suo abituale curatore. Il tema del momento è, guarda caso, ancora PS2 e il modo in cui la nuova console Sony si sta preparando a muovere i primi passi nel mondo del videogame. Con PS2 all'orizzonte, come affronteranno l'ultimo Natale del millennio gli sviluppatori d'oltre oceano? Siamo davvero al canto del cigno della prima Playstation? Alle prossime pagine il compito di fornirci preziosi indizi.

DUE PAROLE prima di cominciare

L'Autunno si è sempre dimostrato un periodo di grande fermento per l'industria del videogame e gli ultimi avvenimenti non hanno fatto che accelerare questo moto frenetico. Il prossimo Capodanno molti voltatili lo festeggeranno dentro una pentola e anche Sony si appresta a tirare il collo alla sua gallina dalle uova d'oro; certo il passaggio tra PSX e PS2 sarà quasi indolore vista la retro-compatibilità della nuova macchina, ma è innegabile che questo sarà l'ultimo natale per PSX. La strategia Sony comunque appare chiara, l'hype creato intorno alla nuova console è un ottimo strumento per distogliere l'attenzione dai prodotti della concorrenza e il flusso costante di annunci su PS2 non fa che confermare questa linea di condotta. Prima è venuto fuori il Dual Shock 2, poi le Memory Card da 8MB passando per l'hard disk da 50GB su porta FireWire e le varie disquisizioni sulle capacità di riproduzione dei DVD video. Le prodezze del marketing Sony non sono certo le uniche, anche se forse riescono ad essere più convincenti di quelle di Sega e Nintendo. La prima sembra intenzionata a rispettare la data di commercializzazione del Dreamcast sebbene, le solite voci di corridoio, parlino di quantitativi di console troppo bassi per poter soddisfare la richiesta Europea. Più concrete invece le news sullo Zip per Dreamcast che, mentre leggerete queste pagine, potrebbe già essere in commercio a Jappolandia, addirittura in bundle con qualche gioco che ne sfrutti le potenzialità. Visto quello che sta accadendo con il DD64 della Nintendo (ne parliamo più avanti), continuo a nutrire forti perplessità sul successo di questo tipo di periferiche, ma come sempre, staremo a vedere.

MITOCONDRI alla riscossa

All'ultimo Tokyo Game Show sono stati rivelati i primi particolari sull'atteso seguito di Parasite Eve. Si è così saputo che lo sviluppo è stato affidato ad un team differente, con sede ad Osaka, il cui obbiettivo principale è stato di dare al gioco una veste grafica di altissimo livello, spremendo PSX fino all'ultimo ciclo di clock. Inoltre, a parte la protagonista (Aya), nessun altro personaggio del primo capitolo comparirà in Parasite Eve 2; questa scelta, oltre che essere in linea con la politica Square, è stata giustificata con una maggiore libertà nello sviluppo della storia, altrimenti 'ingabbiata' da troppi limiti.

Benché sia ovvio che Aya sarà di nuovo alle prese con Mitocondri e terrificanti mutazioni genetiche, ancora poco si conosce struttura di gioco vera e propria; è stata confermata la possibilità di fare upgrade delle armi 'elaborandole' con i pezzi di altre e non mancheranno nemmeno i soliti telefoni da utilizzare come Save Point. Gli eventi narrati in PE2, iniziano a New York il 4 Settembre 2000, giorno in cui i Mitocondri fanno la loro apparizione in uno stabile abbandonato della periferia; Aya, ora membro della MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team) viene immediatamente inviata ad investigare, dando inizio alla solita escalation di teorie genetiche e scontri spettacolari. A proposito di questi ultimi va detto che sarà riproposto l'ottimo sistema di combattimento del primo PE e che saranno introdotte nuove incredibili capacità. La data di pubblicazione per il mercato giapponese è fissata per Dicembre 1999, mentre ad generico 'inizio 2000' per quello americano; come vedete non è stato fatto nessun annuncio ufficiale per una versione europea, ma non voglio neanche prendere in considerazione l'ipotesi che Square compia due volte lo stesso errore, rinunciando di nuovo alla pubblicazione nel vecchio continente.

UN NUOVO RPG Fantasioso da Koei

La prolifica Koei, in questi giorno sotto i riflettori per Kessen (uno dei primi titoli per PS2), sta per completare lo sviluppo di un nuovo RPG, intitolato Zill O'll. Ma nella marea di RPG che ogni anno invadono i game store nipponici e con un Final Fantasy VIII alle porte, perché dovrebbe interessarci di questo Zio All'oglio? Per tutta une bella serie di motivi che mi appresto ad illustrarvi. Come prima cosa Zill O'll permetterà al giocatore una grandissima libertà nella creazione del proprio personaggio; non solo il nome, ma anche il sesso, il vestiario, il colore dei capelli e persino 'l'anima' del giocatore potranno essere modificate a piacimento. Con un sistema che ricorda molto quanto visto in Final Fantasy V, il giocatore potrà scegliere, tra 32 differenti, quale carattere dare la proprio personaggio. Ci saranno cosi svariati 'allineamenti' per ogni tipo di mago, guerriero, chierico, ecc. con la possibilità di variare i parametri (quali forza, resistenza alle magie, ecc.) alla fine di ogni scontro grazie ai Soul Point che verranno conquistati. Inoltre il sistema di gioco prevede anche dei bonus supplementari nel caso si riesca a concludere il duello entro un tempo prestabilito; inoltre, come già accade in FF, ci si potrà impadronire delle abilità speciali dei nemici (chiamate Elemental Point) e di combinare alcuni tipi di magie tra loro. Nel corso dell'avventura al party si aggiungeranno altri eroi, che si riveleranno fondamentali per poter superare determinati ostacoli. Sulla realizzazione tecnica non posso che dare un giudizio entusiasta; le numerose sequenze in CG sono di ottima qualità, i fondali prerenderizzati non hanno nulla da invidiare ai grandi del genere ed anche le aree in 3D in cui si svolgeranno gli scontri possono vantare un caratterizzazione di tutto rispetto. Ho gradito molto l'opera di snellimento dei menu di gioco; niente più liste interminabili di opzioni, ma un comodo ed intuitivo menu multifunzione, che permetterà di avere sempre sotto controllo tutti i parametri di gioco. Zill O'll dovrebbe essere disponibile in versione jappo verso fine Ottobre, mentre non ci sono ancora notizie di una conversione per il mercato USA.

IL GIAPPONE è un paese affascinante

Ditemi un po' voi; chi è che non vorrebbe vivere in una nazione in cui si può entrare in un negozio di videogame ed acquistare un gioco in cui fa finta di avere un appuntamento con una ragazza, uno in cui si simula una gara di pesca e un altro in cui ci si improvvisa proprietari di una scuderia di cavalli? Che posto stupendo deve essere il Giappone! Certo, c'è un tasso altissimo di suicidi tra gli studenti che non riescono bene negli studi e se c'è un incidente nella centrale nucleare a 300m da casa tua te lo vengono a dire dopo 4 ore. Ma in fondo sono particolari irrilevanti, un'inezia di fronte all'imminente uscita del nuovo gioco dedicato all'odiosissimo Pikachu o dei water a forma di Doraemon. Scusate il breve sproloquio ma ogni volta che mi trovo davanti ad un titolo come Winning Post 4 per PSX, la mia passione per il Sol Levante viene messa a dura prova. Prodotto da quella Koei di cui abbiamo finito di parlare qualche riga fa, Winning Post 4 è il seguito di una fortunata serie di gestionali ispirati al mondo dell'ippica. Poca azione dunque, ma centinaia di schermate di testo fitte di statistiche e pronostici in cui cercare il segreto di una scuderia di successo; si dovranno scegliere i propri collaboratori, i fantini da ingaggiare, i tornei a cui partecipare e, ovviamente, quali cavalli schierare al via. Se sono arrivati al quarto gioco della serie, significa che a qualcuno piace...

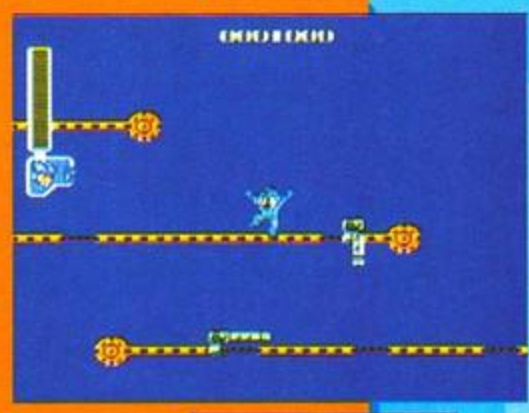
MADE IN JAPAN

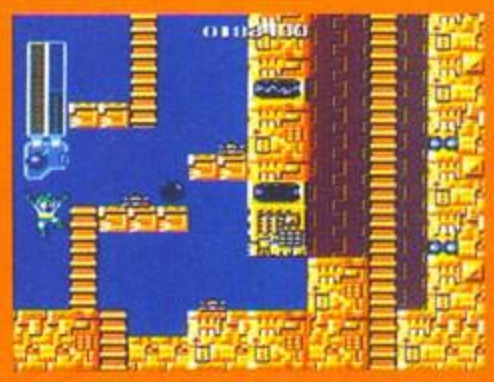
CHI VA PIANO, va sano e... perde

In quel di giappolandia si stanno dando da fare per oscurare la stella di Moto Racer 2; la sfida viene lanciata da The Bike Race (sempre PSX), titolo ambientato lontano dall'asfalto su quei terreni dove solo un paio di ruote artigliate sono in grado di arrivare. Da questo punto di vista, Moto Racer è comunque più completo visto che da la possibilità di gareggiare su moto da strada che da cross, ma è anche vero che The Bike Race promette un miglior equilibrio tra simulazione ed arcade. La prima impressione lascia ben sperare, le piste sono ben dettagliate ed ambientate in svariati punti del globo; ci sarà la possibilità di guidare i mezzi delle scuderie ufficiali e di cimentarsi nella compravendita dei veicoli. Nessuna notizia su una possibile data di uscita, ma non mancheremo di tenervi informati.

ROCKMAN, ritorno alle origini

La notizia è questa: i primi sei episodi della saga di Rockman (alias Megaman) stanno per essere convertiti in tutto il loro splendore a 8bit su Playstation. Usciti in un periodo di tempo compreso tra il 1987 e 1990 su NES, i primi sei titoli dedicati a Rockman serie verranno riproposti su PSX con alcune allettanti aggiunte; ogni CD infatti, oltre alla versione originale, conterrà anche un variante 'enhanced', impreziosita da nuovi effetti grafici impossibili per la console originale. A questo bisogna aggiungere anche un gioco per Pocketstation e alcune modalità di gioco genericamente definite 'alternative'. I sei CD verranno messi in commercio nel giro di tre mesi e quando leggerete queste pagine i primi tre / quattro dovrebbero già essere disponibili. Si tratta ovviamente di un'operazione rivolta agli innumerevoli ed irriducibili fan della serie che non si lasceranno sfuggire la ghiotta occasione.





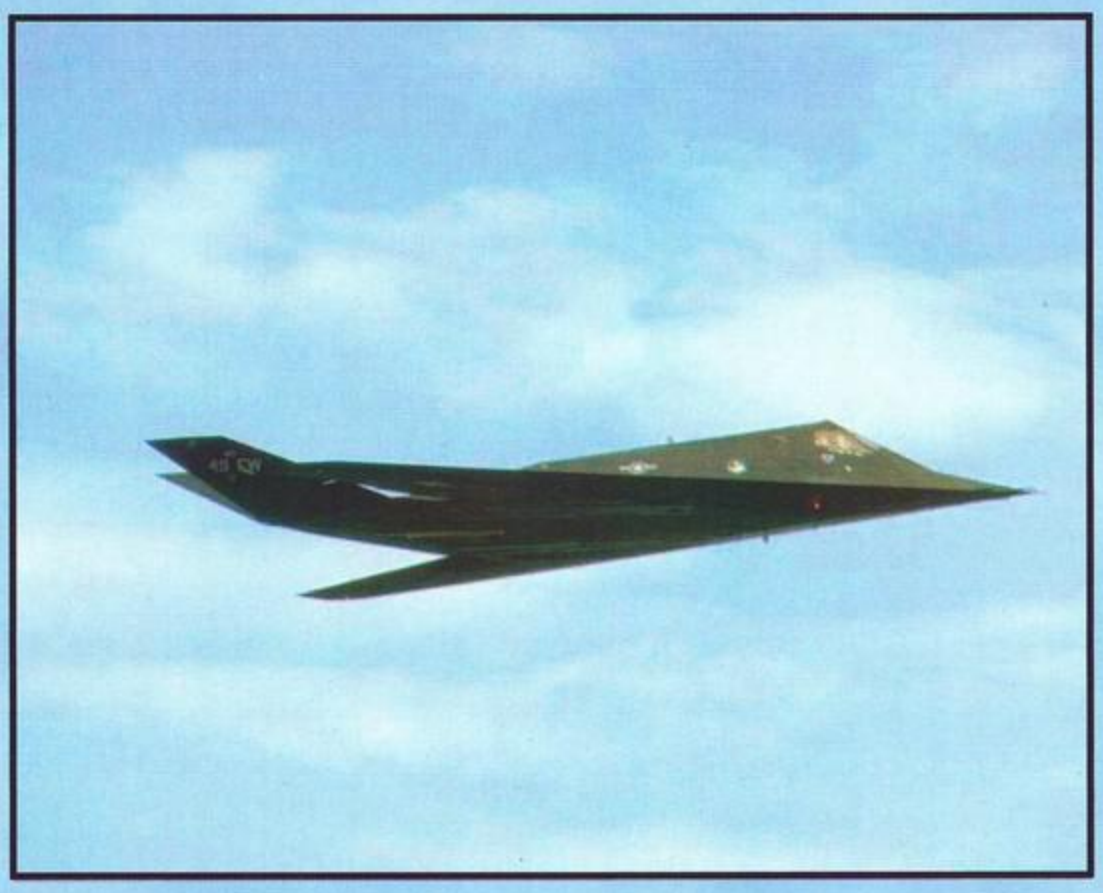
ROBOTTONE dal Giappone

Treasure si occupando della conversione per Dreamcast del loro secondo titolo per N64, Bakuretsu Muteki Bangaioh. Questo simpatico titolo dal nome impronunziabile non è nient'altro che un classicissimo sparatutto a scorrimento, stile R-Type, infarcito con alcuni elementi da puzzle game. A bordo del nostro bel robottone dovremo abbattere le solite migliaia di astronavine e nel contempo scoprire cosa colpire per poter raggiungere la fine del livello; in Bakuretsu Muteki Bangaioh, potrete scegliere di impersonare Ricky o Mami, impostando in questo modo anche un differente sviluppo del gioco. Rispetto alla versione N64, due cosa sono state oggetto di importanti cambiamenti; la prima è, ovviamente, la grafica che ha giovato della maggiore potenza di calcolo della console Sega. Inoltre è stato ridefinito completamente il sistema di controllo; le differenze tra i due pad sono tali che una semplice riassegnazione dei tasti non sarebbe stata sufficiente. La giocabilità è sicuramente uno dei punti di forza di BMB e gli stessi sviluppatori ci tengono a sottolineare il grande impegno profuso nella ricerca di un buon equilibrio tra giocabilità e difficoltà.

Bakuretsu Muteki Bangaioh è previsto per fine dicembre e sembrano confermate le voci secondo cui Treasure sarebbe alla ricerca di un publisher per gli Usa.

D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it

Ci sono cose che non sono visibili a tutti



cose che per essere trovate ti costringono ad usare guide e strumenti molto particolari...

PLAYSTATION FORCE

la guida base per non lasciare nulla di intentato

XENIA EDIZIONI

COME ti lancio la PS2

Playstation 2 entrerà nella storia? No, non mi riferisco alla storia del videogame, in quella c'è già dentro fino la collo, io intendo nella Storia con la 's' maiuscola. A pensarci bene non è poi una domanda poi così assurda, le potenzialità della nuova console sono di tali portata che è lecito chiedersi se l'impatto di un simile 'giocattolo' possa cambiare davvero in profondità la società (in)civile in cui viviamo. Infatti, stando a Sony, Playstation 2 non dovrebbe essere solo una PSX elevata all'ennesima potenza ma, grazie alle sua versatilità (riproduzione DVD in cima) ed espandibilità (USB, Fiwe Wire, PC Card), il punto nodale di diverse attività ricreative (visione di film, accesso a Internet, videogame, ecc.). PS2 avrà forse il merito di realizzare quella 'convergenza digitale' profetizza da Negroponte? Riuscirà a scalzare il PC quale protagonista della informatizzazione globale? Sono discorsi grossi da affrontare e le implicazioni pratiche di tali ipotesi, molto al di sopra delle nostre capacità di previsione. Certo l'idea di 'vivere il futuro' è a dir poco elettrizzante e pensare che il motore, la spinta di questa rivoluzione, perché tale sarebbe, possa partire da un affare nerastro del peso di 2Kg è quasi sconvolgente. Forse il nuovo millennio non inizierà il 1 Gennaio ma il 4 Marzo, Sony permettendo.

Lasciando perdere i miei voli pindarici, passiamo alle notizie sui giochi e sulle periferiche che accompagneranno la nascita di PS2. Del nuovo Dual Shock non si è ancora vista nessuna immagine, ma è confermato che, a parte i tasti 'select' e 'start', tutti gli altri controlli saranno di tipo analogico. La cosa, in verità, non mi entusiasma più di tanto; come MA (vedi Made In Japan del mese scorso) ho sempre preferito il buon vecchio pad digitale a Dual Shock ed affini, trovando i due joystick spesso 'invadenti' e non sempre più efficaci della croce direzionale. Si ricollega al discorso di qualche riga fa, invece, un'interessante caratteristica delle nuova memory card da 8MB; ogni card al suo interno sarà dotata di un sistema di crittografia dei dati denominato MagicGate, in vista di un possibile utilizzo nei collegamenti ad Internet. Già fissato anche un prezzo indicativo delle due periferiche che dovrebbe essere, tasse escluse, di circa 3500 Yen (moltiplicatelo per 20 e avrete il valore, sempre tasse escluse, in lire).

Sony si era impegnata a distribuire i kit di sviluppo della nuova console, almeno in Giappone, qualche mese prima del Tokyo Game Show. Una serie di ritardi però aveva portato nelle mani delle sofwate house kit ancora incompleti (mancanti persino delle librerie di gestione del lettore DVD); ritardo che da una parte aveva scatenato le ire dei programmatori per l'impossibilità di mettersi al lavoro e dall'altra la preoccupazione di molti addetti ai lavori che temevano uno slittamento nell'uscita della console stessa. Per fortuna tali ansie si sono dimostrate infondate e, a Tokyo, oltre alla console stessa si è potuto ammirare anche il 'PlayStation2 Development Tool' (questa la denominazione ufficiale). Come vedete dalle immagini Tool e console condividono lo stesso 'family style', ma questa è l'unica somiglianza tra i due; il Tool infatti si presenta come un raffinato strumento di programmazione/debugging dotato di interessanti caratteristiche. I precedenti kit per PSX erano costituiti da alcune schede da inserire in un PC su cui poi veniva sviluppato il software. Il nuovo

PlayStation2 Development Tool può essere sia nel modo tradizionale (e quindi con l'appoggio di un PC) che come ambiente di sviluppo a se stante; il sistema operativo Linux permette al Tool di creare la grafica dei giochi per PS2 all'interno di PS2. Questa tecnica, oltre a dimostrare l'immensa potenza di calcolo di PS2, permette ai programmatori di poter vedere senza passaggi intermedi il risultato del loro lavoro e, con una connessione alla una rete aziendale, di far diventare la console parte integrante del processo di sviluppo o non solo il suo elemento conclusivo. Comunque è inutile che andiate a sfilare di nascosto le 5000 dal portafoglio di vostra nonna per comprarvi il PlayStation2 Development Tool: per questo gioiellino Sony chiede oltre due milioni di Yen.

A fronte del successo planetario di PSX, era logico aspettarsi un'adesione massiccia ed incondizionata da parte delle principali figure del mondo del videogame. Quello che invece è giunto come un lieto presagio è stato scoprire che PS2 sarà affiancata nei suoi primo mesi di vita non dai soliti 8 - 10 giochi ma quasi 90 titoli ripartiti in quasi tutti i generi conosciuti. Qui di seguito trovate un elenco, sicuramente provvisorio ma altrettanto indicativo, di questi progetti, la cui imponenza non richieda ulteriori commenti.

Publisher (in ordine alfabetico)	Titolo (*:provvisorio) / Sviluppatore	Genere
ARTDINK CORPORATION	A-TRAIN 6	Simulation
ASCII CORPORATION	FLOWER SUN AND RAIN*	Action Adventure
	PANIC SURFING*	Sports Action
Ask Co.,Ltd.	BILLLARDS MASTER 2*	Sports
Asmik Ace Entertainment, Inc.	SIDEWINDER MAX*	Flight-Shootinig
ASTROLL CO.,LTD.	AMERICAN ARCADE	Pinball
ATHENA CO.,LTD.	PRO MAHJONG KIWAME NEXT*	Table
BANDAI CO.,LTD.	MOBILE SUIT GUNDAM*	3DAction
CAPCOM CO.,LTD.	ONI MUSHA*	Non precisato
	STREET FIGHTER EX 3*	Figbting Game
DAZZ Co.,Ltd.	LAKEMASTERS EX*	Bass FishingGame
ECSECO DEVELOPMENT.,LTD.	BATTLE ON THE GHAT*	Car Race
Electronic Arts Square	K.K. X FIRE*	Action Shooting
ENIX CORPORATION	BBD2000*	Simulation
	BUST A MOVE 3*	Dance
	EXOTICA*	Action RPG
	FIGHTING QTS*	TV Game
	SONNETTE*	Love Story
	STAR OCEAN 3*	RPG
From Software, Ine.	ARMORED CORE 2	Action
	ETERNAL RING	RPG
FUJIMIC, INC.	BAKURYU 2*	Sports
Genki Co.,Ltd.	JADE COCOON 2*	RPG
GUST CO.,LTD.	FLY HIGH*	Race
HUDSON SOFT CO.,LTD.	BLOODY ROAR 3*	3D Fighting
	BOMBERMAN 2001*	Action
i4 CORPORATION	AI IGO 2001*	Board Games
	AI MABJONG 2001*	Board Games
	AL SHOGI 2001*	Board Games
IDEA FACTORY CO.,LTD.	SKY SURFER*	Sports
Imagineer Co.,Ltd.	WILD WILD RACING	Racing
JORUDAN CO.,LTD.	1 ON 1 GOVERNMENT	Action
KAGA TECH CO.,LTD.	TETSUMAN MENKYOKAIDEN*	Table
KOEI Co.,Ltd.	KESSEN	RSG
	MAHJONG TAIKAI III	Mahjong
	SHIN-SANGOKUMUSOU	Action
	SOLDNERSCHILD 2	Simulation RPG
KONAMI Co.,Ltd.	DRUM MANIA	Action
	GRADIUS III & IV* 1	Sports
	PAWAFURU PUROYAKYU 7*	Shooting
	WORLD SOCCER 2000*	Sports
	MAHJONG YAROUZE!	Table

Publisher (in ordine alfabetico)	Titolo (*:provvisorio) / Sviluppatore	Genere
LOCUS CO.	FX-PILOT*	Flight Shooting
M2 TO Ine.	TUNING CAR RACE GAME*	Race
MAGICAL COMPANY LTD.	MAGICAL SPORTS CATCH BASS C.*	Sports
	MAGICAL SPORTS KOSHIEN2000*	Sports
	MAGICAL SPORTS PROGOLFER*	Sports
MAINICHI COMMUNICATIONS	TODAI SHOGI SHIKENBISHA DOJYO	Shogi
NAMCO LIMITED	500GP*	Race
	NEW RIDGE RACER*	Race
	TEKKEN TAG TOURNAMENT*	Fighting
Riverhillsoft Inc.	WORLD NEVERLAND 3*	Simulation
SETA CORPORATION	IDE YOHSUKE NO MAJAN KAZOKU 2	Table
	PERFECT GOLF 3	Golf
Sony Computer Entertainment Inc.	BOKU TO MAOH (The King and I)	Ghost Story
	DARK CLOUD*	(Geo-rama) RPG
	DEN-SEN*	Action
	FANTAVISION*	Action
	GT2000*	Racing
	I.Q REMIX*	Puzzle
	POPOLOCROIS III*	RPG
	SPLASH DIVE*	Action
Sony Music Entertainment (Japan)	L'ARC-EN-CIEL (TBC)	Music
	TENCHU 2*	Action
Spike Co.,Ltd.	WRC*	Rally
SQUARE Co.,Ltd.	THE BOUNCER*	Playing Movie
Sun Corporation	SHANGHAI 5	Puzzle
	STREET MAHJONG TRANCE 2*	Table
SUNRISE INTERACTIVE INC.	PANZER CENTURY G BREAKER	Simulation
T&E SOFT, Inc.	3D GOLF*	Sports
TAITO CORPORATION	DENSHA DE GO!	Simulation
TAKARA CO.,LTD.	CHORO Q HG*	Adventure Race
TECMO Ltd.	NINJA GAIDEN (KUNAI)*	Action
	UNISON*	Geino Action
TITUS Japan K. K.	ROADSTERS TROPHY 2000	Car Racing
	ROBOCOP	Action
TOMY COMPANY, LTD.	BAKI THE GRAPPLER *	Action
UEP Systems, Inc.	NEW COOL BOARDERS*	Snowboard
Victor Interaetive Software Inc.	LET'S BECOME A PILOT!	Simulation
VIDEO SYSTEM CO.,LTD.	F-1*	Race
VR - 1 Japan, Ine.	3D REAL DRIVE*	Driving Simulator
Warashi. Inc.	SOUL SURFING	Action
XING INC.	FIGHTING ILLUSION K-1*	Sports
Yuki-enterprise Ine.	MORITA SHOUGI	Table

C'ERA UNA volta il 64DD...

Vedrà mai la luce questo benedetto 64DD? Se me lo avessero chiesto solo un mese fa avrei risposto con affermativamente e con una certa convinzione, ma oggi non potrei spiccare che un 'ni'. La data di commercializzazione è stata posticipata al 1° dicembre ma, nonostante le rassicurazioni della casa, non la prenderei come oro colato. La lista di giochi che avete trovato sul numero di settembre si è ristretta parecchio e molto sono i progetti definitivamente accantonati.

- Sim City 64: data di uscita sconosciuta
- Sim Copter: cancellato
- Super Mario RPG 2: data di uscita sconosciuta
- Project Cairo (nome provvisorio di un RPG): cancellato
- Pikachu 64 - add on: cancellato
- Teo: rinviato a data da destinarsi
- Super Mario 2: spostato su un'altra console (?)
- La Leggenda di Zelda DD (è il vecchio nome con cui si indicava Gaiden): uscirà su cartuccia
- Mario Artist: data di uscita sconosciuta

L'aria è da bollettino di guerra e i continui annunci di Nintendo sul Delfino non lasciano dubbi su quale direzione abbiano preso gli sforzi della grande n. Sono comunque convinto che la vicenda del 64DD sia ancora lontana dal potersi dire conclusa, per cui aspettavi altre notizie nei prossimi mesi.

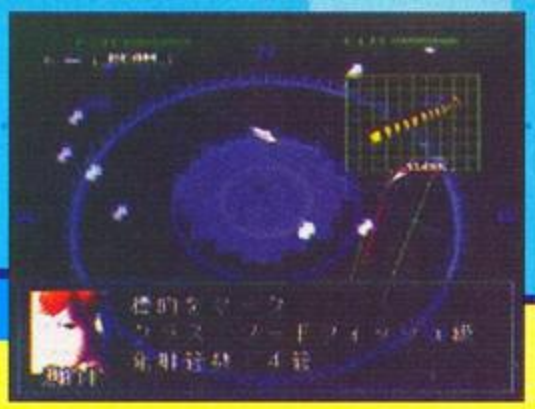
PICCHIAMOCI come delle bestie

Takara è al lavoro su un nuovo picchiaduro per Giocostazione intitolato 'Beast Wars Metals - Totsugeki Gangan Battle', inspirato alla ennesima serie TV dei sempre verdi Transformer. Se la memoria non mi inganna anche sulle reti nostrani, tempo addietro, sono andati in onda alcuni episodi della nuova serie in cui chine e pennelli sono stati abbandonati in favore della CG. Beh, sia come sia, a Nippolandia ai primi di Novembre inizierà un nuovo capitolo di questa saga e Takara vuole arrivare puntuale all'appuntamento. Devo ammettere che il demo arrivato in redazione mi ha letteralmente sbalordito; invece del solito filmatino introduttivo, mi sono trovato davanti un mini-episodio di una decina di minuti assolutamente spettacolare e coinvolgente. Come se non bastasse la navigazione tra i menu di gioco è farcita di coreografiche animazioni e insulti tra i contendenti che facevano ben sperare. Tutto il mio entusiasmo si è però sbriciolato una volta iniziato il gioco vero e proprio; all'interno di arene mal disegnate e addobbate con pixel grandi come gnocchi, due affari biocchettosi annaspavano da una parte all'altra tentando di rifilarsi qualche cazzotto. Passi pure che le aree di gioco non siano particolarmente definite, in fondo sono molto più grandi di quelle tradizionali e spesso si ha la possibilità di interagire con gli elementi del paesaggio, ma la resa dei personaggi è davvero misera. Anche la possibilità di trasformarsi, tra l'altro molto lontana dalle spettacolari metamorfosi di Bloody Roar, è si è rivelata una mezza delusione, non essendoci alcuna differenza nei colpi base ma solo qualche combo poco convincente. Il gioco è ancora lontano dal considerarsi concluso, ma Takara deve darsi da fare parecchio per risollevare il destino della sua produzione; in questo momento la spada di Damocle della mediocrità oscilla pericolosamente sulla testa di Beast Wars.

L'acchiappavampiri

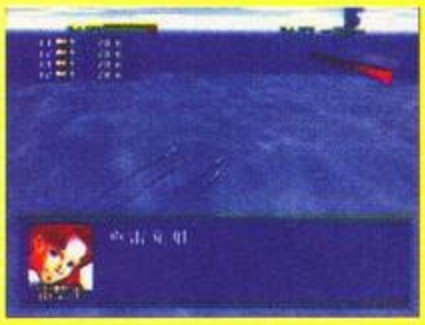
Se due numeri fa ci siamo imbattuti in due giochi, Berserk e Spriggan, tratti dai rispettiva manga, questo mese tocca ad un anime, Vampire Hunter D, essere trasformato in un'avventura elettronica. D, questo il nome del protagonista, vive la sua travaglia esistenza di mezzo uomo e mezzo vampiro, con l'unico scopo di distruggere la maiefica genia. Odiato dai vampiri, temuto dagli uomini, D può contare solo sulle proprie forze per sconfiggere gli emissari del Conte, decisi ad eliminarlo a tutti i costi. Il gioco, prodotto da Capcom per la console Sony, riprende a grandi linee questa trama e la sviluppa secondo i canini di un tradizionale arcade adventure alla Tomb Raider; il paragone con la formosa archeologa è in realtà un po' forzato e forse un accostamento più calzante lo si potrebbe fare con Soul Reaver. Vampire Hunter D, infatti, immergerà il giocatore in un'atmosfera densa e tenebrosa condita di ambientazioni lugubri e orribili creature vomitate dagli Inferi. L'arsenale su cui D potrà contare sarà costituito, oltre che dal suo fido spadone, anche da determinate capacità magiche (sia offensive sia difensive) e particolari artefatti che amplieranno le facoltà vampiresche. Il gioco sarà compatibile con il dual shock e arriverà nei negozi nipponici entro la prima metà di dicembre, mentre non ci sono ancora notizia di una possibile conversione per il mercato nostrano.

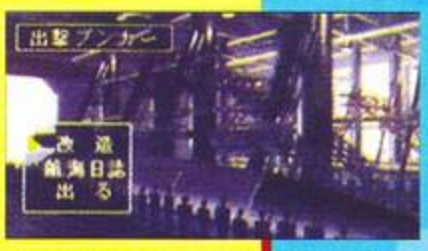
MADE IN JAPAN



I'M dirt torpedo!

Citazione che riusciranno a capire al massimo due lettori, per un gioco che fa delle profondità oceaniche e di moderni sottomarini i suoi elementi base. In Submarine Hunter Sya-chi, come ci suggerisce il titolo, verremo chiamati a contribuire alla pace nel mondo, impedendo che qualche pazzoide di andare in giro per i mari di mezzo a bordo di sottomarino armato di testate atomiche. Effettivamente la trama suona leggermente scontata e se il nome di un certo film sta lambendo le vostre cellule grigie, sappiate che il mezzo su cui verrete imbarcati sarà un sottomarino rosso. A parte questa impercettibile sensazione di plagio, il gioco di Victor Interactive, si presenta come un strategico dalla forte componente simulativa: una discreta quantità di dialoghi, una massiccia presenza di navi e sottomarini realmente esistenti e, perché no, anche qualche momento di sano annientamento reciproco. Submarine Hunter Sya-chi cerca di posizionarsi nel panorama dei war games come un titolo di rilievo ma per quanto possa essere ben strutturato rimane sempre legato ad un filone abbastanza ristretto; tutto questo giro di parole solo per dire che le possibilità di vederne una versione PAL, sono le stesse che ho io di uscire vivo da un scontro corpo a corpo con Alex.





BALLA che ti passa

Purtroppo questo mese il premio per il gioco 'stai male e te lo spiego' non è stato assegnato, Winning Post 4 era in buona posizione ma gli mancava quel guizzo di perversa originalità che ha contraddistinto i vincitori di questo ambito (?) premio. Merita comunque una menzione speciale della giuria l'ultima fatica Konami, inarrestabile nello sfornare prodotti legati alla serie di Beatmania. L'ultima trovata è Bemani, non una console portatile, ma qualcosa che si avvicina molto a Game & Watch degli anni '80. Questi gingilli infernali, notevole quello dedicato agli anime, ripropongono con il loro display LCD e i tasti lilliputziani, lo stesso schema di gioco della più blasonate versioni da sala o PSX, con slogamento di dita garantito dal produttore con la formula 'lussati o rimborsati'. L'idea di fondo non è certo malvagia, ma qualche dubbio sull'effettiva resa sonora di questa Bemani è lecito avanzarla. Conoscendo i ritmi con cui una moda si diffonde in Giappone, dobbiamo aspettarci una nuova ondata di questi sistemi 'monouso'? Può darsi; non è stato forse detto che 'chi dimentica il passato è costretto a riviverlo'?

DREAMCAST e motori sono gioie e dolori

La qualità dei giochi di guida per Dreamcast non si dimostrata sempre costante, con perle di rara bellezza che devono condividere gli scaffali con prodotti di modesta levatura. Dalle prime info F1 World Grand Prix sembra avere tutte le carte in regola per rientrare nella prima categoria; licenze ufficiali, grafica da urlo, modalità arcade e campionato, insomma tutto quello che si aspetterebbe di trovare in un titolo dedicato alla Formula 1 per una console come il DC. Per il momento sembra confermato l'opzione multiplayer per soli due giocatori, cosi come il supporto per VMS e Vibration Pack. Questo, comunque, non significa che F1-WGP abbia già la strada spianata verso il successo anche perché nello stesso periodo arriveranno sul mercato nipponico altri tre giochi dello stesso tipo (di cui uno sul campionato giapponese e uno sulla Formula Indy). Che vinca il migliore.

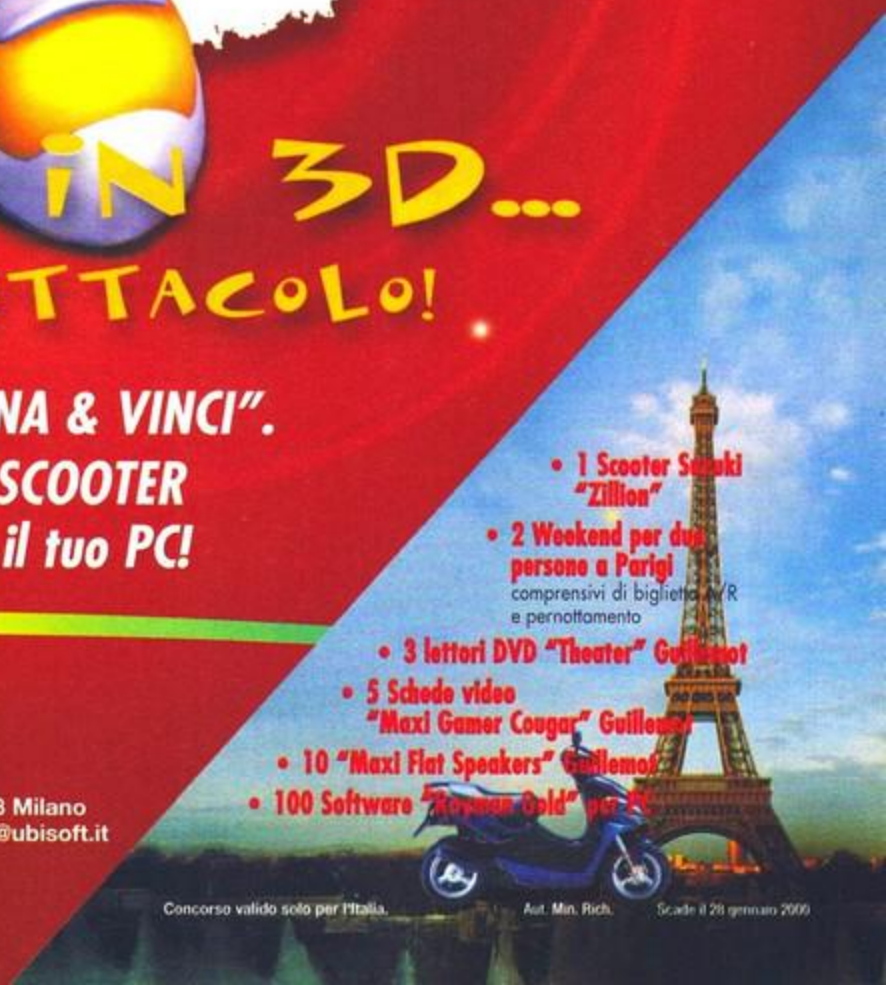
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

TOP SCORE · GAMES machine · TOP SCORE

Voto 95 *TGM - ottobre 99*

E' TORNATO... E' IN 3D...
E L'AZIONE DIVENTA SPETTACOLO!

Partecipa al Concorso: "TELEFONA & VINCI".
In palio VIAGGI A PARIGI, SCOOTER
e CENTINAIA DI PREMI per il tuo PC!



Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
info@3dplanet.it

Ubi Soft

UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it

GAME STAR
World Wide Videogames Group

DIVENTA ANCHE

Tranquillo non si tratta di un franchi

OFFRIAMO NUOVE PROSPETTIVE

OFFERTA DEL MESE !!

CARMAGEDDON 2 — LEADER

TONIC TROUBLE — 3D

500 GP — LEADER

PSX PAL 89.000 N64 PAL 99.000 PC CD-ROM 79.000

L'offerta é valida solo per il mese di Ottobre e fino ad esaurimento scorte.

E TU UN PUNTO VENDITA GAME START

ising. Per informazioni o per richiedere il listino rivenditori
chiama i nostri uffici al numero: 059. 379494
Visita il nostro C&C per rivenditori
in via Bonacini 83/A Tel.059. 379494

Main Street - MO

"Brain Fusion" Forlì C.so Diaz. 22 47100 FO tel. 0543.33221
"Dream Games" Mantova via Bellalancia. 3 46100 MN tel. 0376.220492
"Extraball" Viterbo via Baracca. 13 01100 VT tel. 0761.226830
"Game Buster" Forte dei Marmi via Cavour. 18 55042 LU tel. 0584.786189
"Game Generation" Novi Ligure via Cavallotti. 106 15067 AL tel. 0143.314077
"Game Start" Modena via Bonacini. 59/61 41100 MO tel. 059.370967
"Game Start" Modena via della Pace. 104/106 41100 MO tel. 059/359336
"Game Start" Bologna via Piave 37/a/b 40100 BO tel. 051/6152943
"Game Start" Reggio Emilia via De Gasperi. 31/c 42100 RE tel. 0522.334151
"Game Start" Santarcangelo di R. c.c. LA FORNACE 47038 RN tel. 0541.625860
"Hangar TI" Cesena v.le Marconi 355 47023 FO tel. 0547.645345
"Indipendence Game" Carpi via Trento Trieste. 57/a 41012 MO tel. 059.641395
"Jo Jo" Argenta via Celletta. 41/F 44011 FE tel. 0532/805318
"Konsolle" Ravenna via di Roma. 184 48100 RA tel. 0544.36040
"PacMan" Parma via Paciaudi 2/e 43100 PR tel. 0521.200147
"Strabilia" Funo di Argelato via Galliera 60/2 BO Tel. 051.6647688
"Work and Games" Budrio via Beroaldi. 29 40054 BO tel. 051.6920128

STRIBUTORE AUTORIZZATO

BLAZE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
CHIAMA IL PUNTO VENDITA PIU' VICINO
o manda un e-mail a: base@gamestart.it

PlayStation · NINTENDO64 · Dreamcast · HalifaX · LEADER · 3D · Cidiverte ITALIA · C.T.O.

SPECIALE DREAMCAST

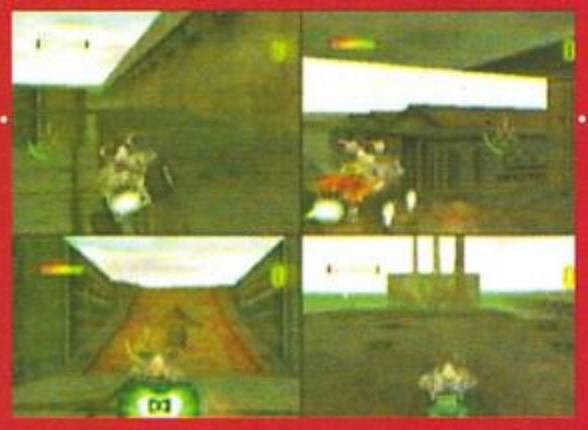
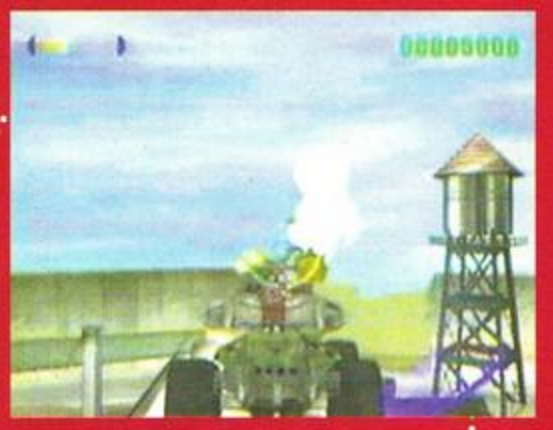
Il trio si è finalmente ricomposto: Sony, Nintendo e Sega sono tornate ad avere sul mercato, contemporaneamente, tre console in diretta concorrenza.

LA CONSOLE

Proprio così, la Sega ritorna sui mercati europei e americani con il suo nuovo gioiellino già apparso un anno fa (circa) in Giappone. Il nome del ritorno del colosso giapponese è Sega Dreamcast, la nuova console che stabilisce nuovi primati in quanto a specifiche hardware e si insedia sul trono detenendo lo scettro del settore almeno fino a Marzo (mese di uscita della Playstation 2).

Il lancio europeo era stato programmato per la fine di settembre ma inconvenienti vari relativi alla preparazione del Sega Network ne hanno fatto slittare l'uscita alla metà di ottobre. Niente di male, comunque, nel momento in cui scrivo un Dreamcast PAL riposa tranquillo davanti alla televisione di casa mia e ha al proprio fianco una già consistente pila di titoli. Detto questo, diamo un'occhiata alle caratteristiche tecniche di questo dispositivo dall'aspetto estetico perlomeno curioso. Partiamo subito dall'aspetto esterno per l'appunto. Il Dreamcast è completamente bianco e questo, oltre a differenziarlo radicalmente da tutte le altre console, lo fa assomigliare un po' troppo a un elettrodomestico da cucina; comunque, per chi cercasse di spremerci dentro un agrume, sarà sufficiente aprire l'alloggiamento del CD per comprendere l'equivoco.

Proseguiamo il nostro viaggio all'interno del Dreamcast passando al lettore di GD-ROM; avete letto bene, non si tratta di un errore di stampa ma di un vero e proprio nuovo formato per il leggendario disco argentato. Il GD-ROM è il CD con la più grossa capacità di archiviazione dati mai immesso sul mercato, contiene fino a un giga byte (1.000 mega) di dati, mentre un normale CD-ROM contiene circa 670 mega.
Il lettore inserito nel Dreamcast è 12X ed è stato concepito, esclusivamente per Sega, dalla Yamaha.
Tutto questo significa livelli più grandi, texture migliori e più numerose e quant'altro i programmatori si sogneranno di mettere in quei 400 mega aggiuntivi (tipo colonne sonore, filmati, video in computer grafica...ecc).
Oltre a ciò, la Sega spera di porre un freno alla pirateria, una piaga che ha colpito pesantemente la Sony che ha adottato per la sua Playstation il comunissimo formato CD-ROM; come dire, l'esperienza altrui insegna...
Per quanto riguarda la memoria RAM, invece, il Dreamcast dispone di ben sedici mega più otto dedicati esclusivamente alla grafica e altri due per il sonoro; per intenderci, si tratta di otto volte il quantitativo montato su una Playstation e di

quattro volte quello di un Nintendo 64. Questo enorme quantitativo di RAM serve a contenere le informazioni necessarie durante il lavoro del processore (centrale, grafico e musicale); più se ne ha e più rapidamente avvengono tutte le operazioni.
Il processore centrale del Dreamcast è l'Hitachi SH4, un processore a 128 bit capace di muovere la grafica 3D quattro volte più velocemente rispetto ad un normale PC di fascia alta. Questo significa che potremo attenderci conversioni da arcade estremamente fedeli se non, addirittura, superiori all'originale.

In aiuto del processore centrale (come se ce ne fosse bisogno) arriva un altro cervellone montato sulla scheda madre del Dreamcast: si tratta del processore grafico Nec/Videologic Power VR CLX1, una sorta di acceleratore che si occupa di tutti quegli effetti speciali tipici dei nuovissimi giochi 3D come luci colorate e dinamiche nonché la nebbia.

Destinato, invece, a prendersi cura delle vostre orecchie è il processore sonoro Yamaha Aica, capace di utilizzare fino a 64 canali audio e di supportare gli effetti surround.
Questa unità, proveniente dai veri esperti del settore, promette di rendere l'esperienza Dreamcast indimenticabile anche dal punto di vista acustico, oltre che da quello visivo.
Dal punto di vista del software anche qui il Dreamcast compie una scelta a dir poco rivoluzionaria: adotta un sistema operativo di casa Microsoft. Si tratta di Windows CE, una versione pensata originariamente per i computer palmari con molte delle funzionalità dei classici Windows 98 e NT. Tra le caratteristiche che hanno convinto la Sega a utilizzare questo sistema operativo abbiamo il supporto alle Direct X, una funzionalità che permetterà a molti titoli nativi PC di venire convertiti in maniera ottimale su Dreamcast. Bene, questo dovrebbe essere tutto, ma la Sega ha deciso che con questa sua nuova macchina doveva posizionarsi decisamente davanti alla concorrenza e, quindi, ha inserito nel case del Dreamcast un apparecchio mai incluso, fino ad oggi, in una console: un modem.
Più precisamente, si tratta di un modem a 33.6 KBps sostituibile con una versione più veloce in un futuro più o meno immediato. Questa splendida innovazione vi permetterà (linee telefoniche italiane permettendo) di sfidare amici e perfetti sconosciuti attraverso Internet, con l'aiuto del Sega Network europeo (attualmente ancora in costruzione). In perfetto stile "multiplayer PC", potrete

approdare sul sito Sega, scegliere il gioco che volete giocare e il server vi indirizzerà nella "stanza" corrispondente; qui potrete dialogare con i presenti o organizzare una partita. Come già detto si tratta del medesimo sistema utilizzato per i PC, la differenza sta nei costi: fate un breve calcolo di quello che paghereste un PC perfettamente attrezzato (perché solo con un PC perfetto potete sfidare i draghi che ci sono su Internet), confrontatelo col prezzo del Dreamcast (maggiorate pure con qualche periferica) e avrete un'idea della genialità di quest'innovazione. Ecco fatto, questo è tutto per quanto riguarda la console in se stessa; intorno al Dreamcast, però, ruota una serie di periferiche e accessori più o meno intriganti che non ha, suppongo, precedenti nella storia delle console. Per la lista completa, vi rimando al box apposito, qui vi parlo dei più eclatanti.

Il pad, innanzi tutto, è, sotto certi aspetti, rivoluzionario: mentre sono normali i cinque pulsanti colorati, standard il pad a croce e poco più che interessante il joystick, le novità le troviamo in fatto di pulsanti analogici e di slot. Sul retro del controller sono, infatti, alloggiati due pulsanti analogici che si rivelano perfetti per giochi di guida, come Sega Rally 2, e per titoli sportivi in cui è necessario graduare la pressione dei bottoni.

Gli slot per alloggiare memory card e rumble pack sono due in modo da consentire l'utilizzo di entrambi i dispositivi contemporaneamente (evitando il fastidiosissimo cambio all'inizio del gioco tipico dei giochi N64). Oltre a questo, sul lato superiore del controller è stata creata una finestrella che vi permetterà di vedere il visore delle memory card.

Visore delle memory card? Già immagino i più astuti tra di voi andare a recuperare le memory card per PSX o per N64 e cercare, disperatamente, una breccia in cui guardare... tranquilli, si tratta di una novità assoluta.

Le Visual Memory del Dreamcast (questo è il nome di questi micro- game boy) sono delle memory card, dotate di quattro pulsanti e mini pad, con potenzialità assolutamente basenti. Diciamo, innanzitutto, che, nei giochi che lo richiedono, potrete avere sul visore informazioni che il vostro avversario non dovrebbe vedere (tipo lo schema d'attacco per un calcio di punizione o la formazione che sta per scendere in campo), proseguiamo raccontandovi che in Giappone, se salvate un vostro personaggio su Visual Memory, potrete poi utilizzarlo in sala giochi inserendo la cartuccia nello slot apposito e chiudiamo la rassegna aggiungendo che potrete giocarci a mò di Game Boy.

Non vi basta? Allora aggiungete che le Visual Memory sono collegabili l'una con l'altra per sfide all'ultimo sangue o per lo scambio di personaggi e salvataggi. "Tutto molto astratto" direte voi, "se non vedo, non ci credo". Bene, e allora compratevi Sonic (uno dei titoli di punta per il lancio del Dreamcast) e scaricatevi un piccolo "Ciao" su Visual Memory. Cos'è un Ciao? Semplice, avete presente il Tamagotchi? Ecco, si tratta di un animaletto affine che potrete curare e viziare proprio come il suo illustre

predecessore ma che, al contrario del Tamagotchi, potrete reinserire nel gioco e farlo combattere contro altri Ciao creati dai vostri amici. Impressionante no?

Prima di chiudere l'argomento Visual Memory, vi do un piccolo consiglio: non compratelo in versione giapponese. Le scritte e le icone presenti sono tutte rappresentate da ideogrammi incomprensibili (giapponesi appunto), fatto che rende la periferica utilizzabile

PORTO IL DREAMCAST? SI MA RICORDATI LA CANNA DA PESCA E LA PISTOLA!

Ovvero, il boxettino delle periferiche Dreamcast in arrivo prossimamente in Europa. Del controller e della Visual Memory abbiamo già parlato, passiamo ora a qualcosa di più esotico...

Arcade Stick

Un supporto che vi farà veramente sentire in sala giochi: completo di joystick con pomello sferico e sei pulsanti nelle classiche due file da tre, questa periferica include anche due slot per Visual Memory o Vibration Unit.

Fishing Controller

All'inizio sembrava che questa genialata non fosse destinata a sbarcare in Europa (si diceva "mercato non adatto"), ma ora il suo arrivo è questione di settimane. Non acquistabile separatamente al gioco Sega Bass Fishing, questo controller non è altro che la replica pressoché perfetta della parte iniziale di una canna da pesca, completa di mulinello, un must per tutti gli aspiranti Sanpei.

Headset Microphone

L'arrivo di questa periferica in Europa è ancora incerto mentre, in Giappone, ha quasi raggiunto la data di lancio. Concepito per lo scambio di improperi con gli avversari su Internet, questa cuffietta munita di microfono può cambiare totalmente l'esperienza mutliplayer.

Tastiera

Utile soprattutto per chi utilizzerà il Dreamcast anche per navigare in rete. Il software della console Sega disporrà già di una tastiera a schermo ma questa potrebbe risultare scomoda per usi più "intensivi" (tipo l'invio di lunghe email). Si collega, semplicemente, ad una delle quattro porte destinate ai controller.

Light Gun

Un vero classico. In uscita a fine ottobre insieme all'ottimo House of The Dead 2, dispone di tre pulsanti di fuoco, di un pad digitale e di uno slot per Visual Memory o per Vibration Unit.

Vibration Unit

Un altro classico. Questa periferica si installa in uno degli slot del controller (o della Light Gun) e produce piccole vibrazioni in presenza di particolari eventi nel gioco (tipo un incidente o un colpo ricevuto). Utilizzabile solo nei giochi compatibili (comunque molti).

Racing Wheel

Subito un bel volante per il Dreamcast. Al contrario di altre aziende (leggi Nintendo), la Sega ha deciso di lanciare subito un volante per i propri splendidi giochi di guida (Sega Rally 2, Tokyo Highway Challenge e l'imminente Metropolis). Dispone di due leve analogiche, di uno slot per Visual Memory e di un dispositivo per il montaggio da tavolo.

VGA Box

Un bel convertitore di segnale per giocare col vostro Dreamcast sul monitor del computer; otterrete una qualità superiore e la possibilità di catturare immagini.

ZIP Drive

Qui siamo nel campo delle ipotesi più fantasiose. Si è vociferato spesso in questi mesi della possibilità che venga lanciato un drive ZIP per Dreamcast ma la voce non ha ancora avuto conferme ufficiali.

In caso di uscita, comunque, la periferica svolgerà il ruolo che il DD64 doveva svolgere per il Nintendo 64, garantendo spazio e portabilità per tonnellate di dati, personaggi, livelli e quant'altro potrete salvarci.

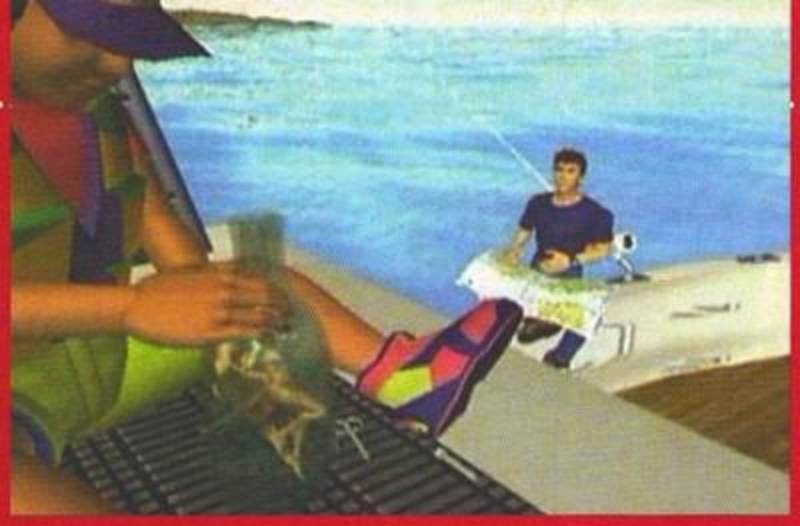
ACQUA NEL DREAMCAST? SI, MA ACQUA GIAPPONESE

La prima volta che sentii la notizia rimasi quasi incredulo; il Dreamcast raffreddato ad acqua? Esattamente, due piccole canaline convogliano un flusso di acqua distillata intorno al processore centrale e a quello grafico impedendo loro di raffreddarsi.
Tuttavia, se siete stati così furbi da aprire la vostra nuova console per cercare l'acqua, vi sarete accorti che non ce n'è traccia. Prima di arrivare in Europa, infatti, le specifiche dei processori sono state cambiate e il raffreddamento ad acqua è stato cassato come "non più necessario". Peccato, mi piaceva l'idea...

solamente per i salvataggi. Come faccio a saperlo? Perché il genio scrivente ne ha comprata una e si è reso conto che senza l'aiuto di un traduttore (mi senti Alex? sei la mia unica speranza in merito) non riuscirà mai a utilizzarla.

I GIOCHI

Il successo di una console, da sempre, è il frutto, più che delle caratteristiche tecniche della macchine, dei giochi che gli sviluppatori riescono a proporre al pubblico. Esempi classici di questo concetto sono l'enorme successo della Playstation e l'iniziale affanno del Nintendo 64.
Alla Sega sembrano aver imparato molto bene questa strategia e per questo hanno preparato un lancio europeo in grande stile: una decina di giochi disponibili subito nei giorni successivi e un gran totale che raggiunge quota 31 per capodanno, si tratta di un record assoluto.
Il primo gioco che la Sega intende utilizzare come killer application per la propria console è Sega Rally 2, una simulazione di rally ultra realistica presa di peso dalla versione arcade e trasportata, in maniera quasi perfetta, su Dreamcast. Grande roster di macchine disponibili, 16 percorsi diversi, fisica delle vetture realistica e tonnellate di opzioni per tutti i gusti sono le caratteristiche principali di questa sontuosa simulazione che promette di tenere svegli la notte i guidatori più incalliti nel tentativo di limare qualche decimo di secondo ai propri tempi record.
Altro titolo che promette di fare scintille sui vostri televisori è Ready 2 Rumble, una simulazione di boxe dallo stile fumettoso capace di regalare ore e ore di esilarante divertimento. I personaggi di questo gioco targato Midway sono fra i più simpatici che abbia mai visto nella mia carriera di videogiocatore; anche la realizzazione grafica è di tutto rispetto grazie ad animazioni realistiche ma condite con una spettacolarità a tratti esagerata che vi lascerà spesso di stucco. Personalmente, lo considero un must, trovate in ogni caso la recensione su questo stesso numero.
Passando ad un genere diverso, non poteva mancare il Mario della Sega e cioè Sonic, il simpatico personaggio schizzatissimo che corre veloce come un fulmine e si trasforma in palla per colpire i nemici. La prima sensazione che questo prodotto regala è di velocità allo stato puro: Sonic corre come un ossesso e chilometri di scenari sono bruciati in pochi secondi rendendo l'esperienza di gioco assolutamente originale rispetto a qualsiasi altro platform 3D abbiate avuto modo di provare.
Siete dei maniaci della violenza videoludica? Non vedete l'ora di imbracciare un'arma



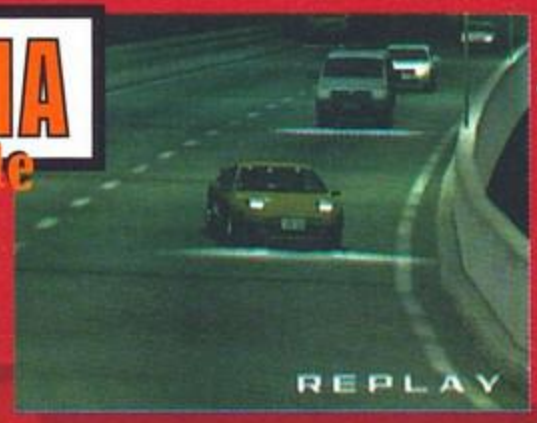
qualsiasi e far saltare la testa a nemici che appartengano alla categoria di zombie/terroristi/alieni/milanisti... ehm, insomma, volete sparare? La Sega ha pensato anche a voi e propone lo spettacoloso Blue Stinger, un gioco che si posiziona a metà tra l'avventura e lo sparatutto tridimensionale offrendo grafica incredibilmente dettagliata, armi devastanti, splatter a volontà e sequenze in computer grafica a dir poco strabilianti. Per gli amanti dei picchiaduro, invece, abbiamo ben due prodotti più che discreti: Power Stone e Virtua Fighter 3D. Entrambi questi giochi sono validi, veloci e graficamente piacevoli ma si tratta perlopiù di palliativi per tenere calme le masse in attesa dell'arrivo del vero trionfatore cosmico del genere: Soul Calibur. Nel momento in cui scrivo, il titolo Namco non è ancora arrivato in versione PAL ma ci sono ottime possibilità che nel momento in cui voi leggete, sia ormai disponibile dal vostro negoziante di fiducia. Vi dico solo una cosa: non sono affatto un appassionato del genere ma quando ho visto girare la versione giapponese in redazione ho deciso di comprare un Dreamcast. Se vi piacciono i combattimenti ma avete in mente qualcosa di diverso da un picchiaduro

NE RIMARRA' UNO SOLO? NAAAAH...

La guerra è ora più aperta che mai: Playstation, Nintendo 64 e Dreamcast si sfidano a suon di specifiche tecniche. Chi vincerà? E soprattutto: chi vince la gara delle specifiche, vince anche la gara delle vendite? Mah, che domande difficili che faccio ogni tanto.

CONSOLE	DREAMCAST	NINTENDO 64	PLAYSTATION
Processore	200 MHZ, 128 bit	94 MHZ, 64 bit	33 MHZ, 32 bit
Potenza processore	360 MIPS	125 MIPS	30 MIPS *
Memoria	16 mega +8 +2	4 totali	2 +1 +0,5 **
Display	640 x 480 16 mil colori	640 x 480 16 mil colori	640 x 480 16 mil
Grafica	4 milioni di poligoni/sec	1 milione di poligoni/sec	360.000 poligoni/sec
Canali audio	64	illimitati	24
Capacità supporto	1 Gb, 12X	4 MB	660 MB, 2X
Modem	33.6K	non incluso	non incluso

** MIPS sta per "milioni di istruzioni al secondo".*
*** Il primo numero è la memoria principale, seguita dalla memoria dedicata alla grafica e da quella dedicata all'audio.*



classico, potreste rivolgere la vostra attenzione su Dynamite Cop. Si tratta dei tipici picchiaduro con missione sottostante in cui dovete eliminare i cattivoni per passare al livello seguente, preferibilmente con l'aiuto di un amico che partecipa all'azione nello stesso schermo. In Dynamite Cop la missione sottostante è la liberazione di una nave da crociera catturata da un gruppo di terroristi; la grafica non è niente di particolarmente curato ma l'azione è veloce e coinvolgente, indicato soprattutto ai nostalgici del genere.

Proseguendo col filone "guerrafondaio" un titolo potenzialmente molto interessante (dipende molto dai vostri gusti) è Incoming, una simulazione bellica in cui prenderete il comando di diversi veicoli militari impegnati in una eroica difesa del nostro pianeta dall'invasione aliena. Buona la grafica, ottimi gli effetti sonori, ma la giocabilità risulta essere un po' penalizzata dal metodo di controllo un po' ostico.

Passando a qualcosa di più pacifico, citiamo il promettente Toy Commander, una versione "impazzita" di Toy Story in cui sarete impegnati in missioni casalinghe sui tipici mezzi militari giocattolo con cui si giocava da piccini.

Questo è quanto propone oggi la Sega per il suo Dreamcast, presto inizieremo a sfornare delle preview per i titoli in arrivo per natale e vi assicuro, ho già visto qualcosa, che saranno scintille!

I NUMERI DEL DREAMCAST

Un milione, queste sono le console vendute in Giappone fino ad oggi.
250.000 le previsioni di vendita per la sola Gran Bretagna per dicembre
100 i giochi in realizzazione attualmente per Sega Dreamcast
500 gli sviluppatori impegnati in titoli Dreamcast
31 i giochi in uscita per fine anno in Europa

THE GAME

Dragon Fear

Entra anche tu nel vortice del divertimento!!!

GRAPHIC OPERATOR: BERCHIOLLI RICCARDO

THE GAME

00199 ROMA
VIALE SOMALIA, 112 - TEL. e FAX 06.860.34.24 r.a.
VIALE SOMALIA, 125, 127 - TEL. e FAX 06.86.32.94.17 r.a.
00162 ROMA - VIA BOLDETTI, 18
(Traversa Via Lanciani) - TEL. 0339.7644791
00030 SAN CESAREO (ROMA) - Tel. 06.95595014
VIA ANTONIO CANTORE, 11 (Angolo P.zza Giulio Cesare)

THE GAME

- LIBRERIA LIBERAMENTE - 00139 ROMA
  VIA FUCINI, 76/80 (Talenti) - Tel. 06.87200808
- AXEL SRL - 00182 ROMA
  VIA ENNA, 15 (S. Giovanni) - Tel. 06.70305057

Corner

Dragon Fear s.r.l. DISTRIBUZIONE SOLO PER RIVENDITORI
Uffici e Casch & Carry - Viale Somalia, 26
Lunedi - Venerdi 9,30 - 15,45 Tel. 06.86329417

VUOI APRIRE NEL TUO NEGOZIO UN "THE GAME CORNER"? CONTATTACI: INFOLINE 06.8603424

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it

THE GAMES machine

La sicurezza di una struttura temprata dal tempo

OGNI MESE IN EDICOLA
DA XENIA EDIZIONI

Da grande vorrei fare:
~~il calciatore~~
~~il deejay~~
il ~~Pilota di caccia~~
il drago.

TEWA / BDDP

SOLO PER PLAYSTATION.

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

INSOMNIAC GAMES

Tenetevi forte, è arrivato Spyro 2.

Questa volta il vostro eroe è diventato un vero drago. Ora sa nuotare, arrampicarsi e volare ancora più in alto. E non è tutto: si è messo persino a parlare. Spyro 2, l'avventura continua. Siete pronti per la prossima sfida?

POWER LINE 166.814.814*

PlayStation®

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Spyro 2: Gateway to Glimmer™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.

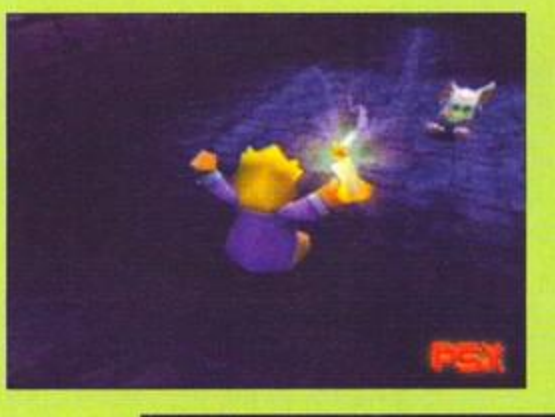
Raffaele Sogni

40 WINKS

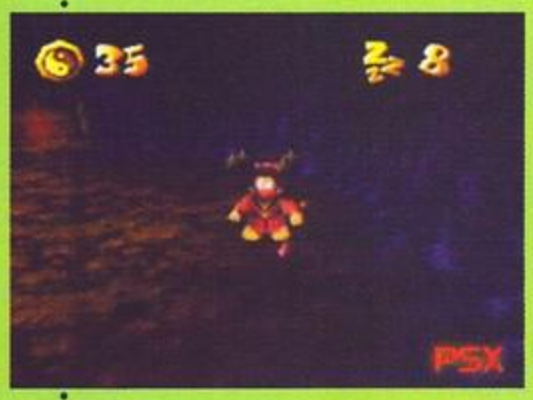
Intro	
TITOLO GIOCO	40 WINKS
DESCRIZIONE	PLATFORM/ARCADE/ECC.
GIOCATORI	1
CASA SOFTWARE	GT INTERACTIVE

Un idiota in un posto importante e' come un uomo in cima a una montagna: tutto gli sembra piccolo e lui sembra piccolo a tutti.

Appena ho visto questo gioco ho pensato: "Cavolo, sembra proprio uguale a Swagman!" (vecchio titolo della Core/Eidos); poi, però, ho riflettuto un attimo e ho realizzato che non mi ricordavo affatto come fosse Swagman, quindi ho lasciato stare.
Mario 64, anche se è passato un bel po' di tempo dalla sua uscita, ha lasciato una bella impronta nel panorama platformesco e non. Questo prodotto della GT Interactive, ad esempio, lo rievoca in numerose situazioni e ne utilizza la stessa struttura per accedere ai livelli. Mi rendo conto di stare andando un po' troppo velocemente per le vostre inesperte testoline, quindi mi do una calmata e spiego tutto come si confà a un bravo professionista del settore, o al sottoscritto che fa categoria a parte.
Prima di iniziare a giocare noterete con grande stupore che il gioco è interamente localizzato in italiano (parlo della versione PSX), e con "interamente", intendo dire che i personaggi nei vari intermezzi animati parleranno in italiano e che nella stessa lingua saranno anche tutti i testi che troverete all'interno del gioco; se insomma siete appena immigrati nella penisola e sapete solo l'inglese non capirete un tubo di quello che succederà in questo gioco, ma a ben pensare non state capendo nemmeno quello che sto dicendo, quindi passiamo ad altro.
Una volta passato lo stupore provocato da



dei personaggi che parlano (e anche con un certo stile) in italiano, sarà la volta di scegliere il vostro alter ego da utilizzare e cioè Mimì o Cocò (ce ne sarebbe poi anche un altro, ma non l'ho potuto selezionare perché stava insieme a Grazia e Graziella), no, aspettate un attimo, prima dovrete scegliere il personaggio, e poi vi potrete godere la presentazione animata... comunque è lo stesso, dovrete scegliere chi impersonare e guardare quella cavolo di intro in italiano.
Molto bene, fatto questo vi troverete proiettati nell'enorme casetta di Stanlio o Olio (dipende chi avete scelto) e, dopo aver girato per la casetta e constato che non potrete entrare in nessuna delle porte a parte una, entrerete in quella e comincerete a giocare.
Giusto per dimostrarvi che non dimentico mai niente, ritorno al discorso che stavo facendo all'inizio della recensione, e cioè riguardo alle grosse analogie che possiede questo 40 Winks con Mario 64: la caratteristica più evidente è che per accedere ai vari livelli dovrete entrare in possesso di un certo numero di ingranaggi (esattamente come le stelle in Mario 64), per sapere quanti, vi basterà leggere il numero richiesto direttamente sulla porta d'ingresso (ad esempio, se sulla porta ci sarà scritto 30 ingranaggi non potrete entrare se ne avrete 29 e nemmeno con 28. Complesso eh?).
Bibì e Bibò dovranno affrontare un sacco di livelli pieni di nemici piuttosto insoliti come degli sgorbi verdi, ragni enormi, piante carnivore, capitoni e vongole voraci. Insomma, la varietà delle bestie è più che garantita. Lo scopo del gioco, comunque, non è quello di recuperare gli ingranaggi o estinguere nuove specie, bensì individuare e salvare degli strani esserini biancastri (i Winks, appunto) rapiti da un reietto che, esasperato dalla sua insonnia, è sbroccato e si è messo a rapire 'sti cosi che voi - nei panni di Hansel o Gretel - riporterete a casuccia bella.
Attenzione, nessun gioco può considerarsi tale (tanto meno gioco) se non possiede qualcosa che gli altri titolo simili non hanno, qualsiasi cosa, chessò, un sorella disinibita o un portinaio che fa il gioco delle tre carte alla metropolitana della Stazione Centrale; ebbene 40 Winks ha qualcosa che gli altri giochi non hanno, e cioè la capacità di trasformare Cip o Ciop (dipende sempre da chi avete scelto all'inizio) per renderli più forti, più veloci e soprattutto più ridicoli.



aumentare le vostre capacità offensive, ma anche per premere dei grandi pulsanti che vi permetteranno di proseguire nel gioco. Attenzione, però, anche quando vestirete i canonici panni di Cochi e Renato non sarete disarmati, anzi, grazie a delle semplici combinazioni di tasti, infatti, potrete tirare delle poderose sederate ai nemici, fare un'utilissima scivolata (uno dei modi più semplici e meno rischiosi di fare piazza pulita), tirare i sempre molto

Volete alcuni esempi? Molte bene: sparsi per l'area di gioco ogni tanto vi capiterà di incappare in alcune scatole rosse. Basterà avvicinarvi a esse e saltarci dentro per saltare fuori con un aspetto totalmente diverso, nei panni di un giullare per esempio o, se avete scelto la bambina, nelle vesti di una dolce fatina, oppure con le sembianze di una scimmia ninja o ancora camuffati da troglodita. Il bello è che ognuna di queste trasformazioni vi permetterà di modificare il vostro repertorio offensivo, potendo usufruire di sciabole, potentissimi pugni, spallate poderose, ecc.; il brutto è che questi vostri stati saranno temporanei, quindi una volta terminato l'effetto della trasformazione tornerete a vestire i panni dei soliti Bub e Bob (per prolungare l'effetto della metamorfosi, comunque, sparsi in giro ci saranno dei simboli - corrispondenti alla figura in cui vi siete trasformati - che potrete raccogliere all'infinito). Ah, quasi dimenticavo, trasformarvi in questi curiosi personaggi non servirà solo per

gettonati calci e cartoni e addirittura il mitico colpo della strega, ma per farlo dovrete impersonare una strega... se ci riuscite vi regalo un miliardo di timbrini di Poochie.
Va bene, abbiamo completato la descrizione del gioco, quindi, a quanto dicono le leggi dell'editoria, dopo un mare di idiozie è giunto il momento di parlare dell'aspetto tecnico del gioco, ed è proprio questo che or ora mi appresto a fare. Come mi sembra di aver già detto da qualche parte nelle recensione, questo gioco - almeno sotto l'aspetto grafico - mi ha ricordato molto da vicino Swagman, quasi identica la struttura e lo stile, un po' meno rassomigliante per tutto il resto. Il problema principale di questo genere di giochi è che solitamente la telecamera guidata dalla CPU va dove le pare, inquadrando parti dello schermo che non frega niente vedere e portando, spesso e volentieri, alla morte del personaggio perché il giocatore non capisce la prospettiva o non percepisce il senso delle distanze.
Fortunatamente in 40 Winks la telecamera che gestisce le varie inquadrature non se la cava malaccio; certo, ogni tanto si imbizzarrisce e bisogna domarla, ma fortunatamente i programmatori hanno implementato un sistema "fai da te" che, mediante i tasti L e R, vi permetterà di aggiustarvi l'inquadratura a vostro piacimento.
Per il resto direi che ci siamo: gli ambienti in 3D sono generalmente ben fatti e le animazioni dei personaggi, anche se non rappresentano il meglio che si può vedere sul mercato, si attestano a livelli più che discreti nelle produzioni sia per Nintendo 64 sia per PlayStation. Il sonoro non è il massimo della vita, ma direi che tutto sommato ce la fa, sia per le musiche (cupe e d'atmosfera) che per gli effetti.
La giocabilità non se la cava affatto male, anzi, il livello di difficoltà è medio-basso ma questo non mancherà di offrire una eccellente sfida anche ai più esperti videogiocatori. La possibilità inoltre di potersi trasformare in creature differenti aggiunge senza dubbio un bel po' di varietà. I personaggi poi si controllano piuttosto bene e rispondono in maniera molto precisa ai comandi impartiti (comunque si gioca sicuramente meglio su Nintendo 64).
I livelli sono moltissimi e ogni tanto celano qualche piccolo segretuccio, quindi vi porteranno via parecchie ore di godibilissimo gioco. Se in sostanza cercate un arcade/platform andate a cercarvi questo 40 Winks, non ve ne pentirete.

voti console

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	91
SONORO	91
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**91**

giudizio

40 Winks è un buon gioco, graficamente molto gradevole e dotato di una giocabilità che vi porterà sicuramente a finirlo, e con entusiasmo. Il fatto poi di poter cambiare aspetto, aggiunge quel pizzico di originalità e varietà a un prodotto la cui struttura è ipercollaudata ma comunque sempre gradevole da giocare.

voti console

MACCHINA
NINTENDO 64

GRAFICA	91
SONORO	91
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**92**

giudizio

La versione per Nintendo 64 risulta proporzionalmente uguale a quella per PSX (ovviamente la grafica è migliore, ma è ovvio, viste le differenze tra i due sistemi), mentre il personaggio si controlla e risponde ai comandi in maniera leggermente migliore rispetto alla controparte Sony, il che si traduce in una migliore giocabilità. Se avete dei soldi che vi avanzano, fateci più di un pensierino.

Andrea Fattori

DINO CRISIS

No, Dino, a cuccia, stai giù! Wilmaaaaa!!!

info	
TITOLO GIOCO	**DINO CRISIS**
DESCRIZIONE	**SURVIVAL HORROR**
GIOCATORI	**1**
CASA SOFTWARE	**CAPCOM**

Se anche a voi il nome Dino fa venire in mente l'animale domestico dei Flintstones, siete completamente fuori strada. Ma so benissimo che non c'è il rischio di una simile confusione: Dino Crisis è uno dei giochi più attesi di questo autunno, soprattutto da chi non vede l'ora che arrivi Natale per potersi gustare l'ennesimo capolavoro della Capcom.

Non ricordo più quanti anni sono passati da quando la PlayStation è entrata nel fantastico mondo dei survival horror, ovvero la gamma dei giochi "orrorifici". Il primo Resident Evil dovrebbe essere uscito, se la mia debole memoria non mi inganna, qualcosa come tre anni fa. In realtà, coloro che in passato si sono sollazzati anche con un PC già conoscevano questo genere, inaugurato tanto tempo fa (in una galassia lontana lontana?) da Alone in the Dark. Bando alle rimembranze - altrimenti finirete per scambiare me per un dinosauro - Resident Evil ha inaugurato su PlayStation un genere che sta godendo di grande fortuna e che viene apprezzato - a giudicare dai dati di vendita - da molti di noi. Il concetto di base è quello di un'avventura, e fin qui niente di strano, ma le atmosfere sono tipicamente horror. E se questo genere, rispetto a quelli più tradizionali, gode di scarso successo al cinema, non così è accaduto tra gli utenti della console Sony.

Il primo Resident Evil vedeva un gruppo di agenti speciali intenti a investigare su misteriosi episodi accaduti in una cittadina sperduta degli Stati Uniti, Raccoon City. In breve si capiva che i problemi erano focalizzati in una lugubre villa, infestata da zombie vari, fino a scoprire che tutto era colpa di un esperimento illegale di una fantomatica Umbrella Corp., durante

ORRORI PASSATI, PRESENTI E FUTURI

Vediamo rapidamente i titoli che hanno fatto la storia (seppur giovane) dei survival horror e quelli che la faranno.

Resident Evil: *un capolavoro sotto tutti i punti di vista, incredibilmente innovativo a livello concettuale e molto godibile. Anche se tecnicamente è il meno valido, proprio a causa della propria maggiore età, molti sostengono che sia ancora il migliore. Indubbiamente l'atmosfera di questo gioco è incredibile. La storia è quella di due agenti speciali - Chris Redfield e Jill Valentine - in missione a Raccoon City, per scoprire il mistero che avvolge la città.*

Resident Evil 2: *ambientato un paio di anni dopo il primo, vede Raccoon City nuovamente vittima del T-Virus, il terribile siero che trasforma gli esseri viventi in mostruosi zombie. I protagonisti sono per l'occasione Claire Redfield, sorella di Chris, e Leon S. Kennedy,un giovane poliziotto appena arrivato nella ridente cittadina. Tecnicamente molto più bello del primo, è però più breve e forse meno di atmosfera. Comunque, un altro capolavoro assoluto.*

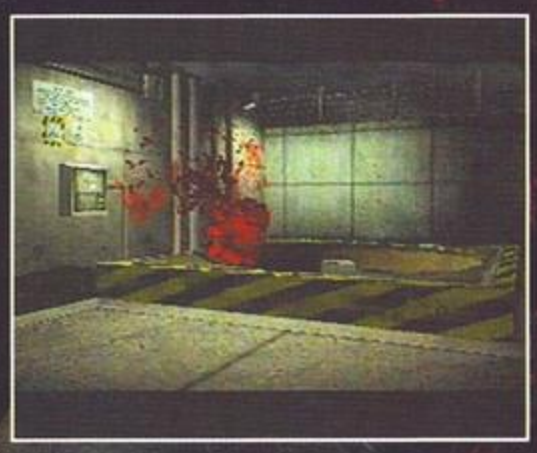
Silent Hill: *grafica e stile di gioco completamente diversi per questo primo horror targato Konami. Il confronto con Resident Evil ha fatto molto parlare, creando due diverse scuole di pensiero a sostegno di Capcom e Konami.*

Dino Crisis: *sullo scheletro di Resident Evil 2 è stato realizzato un gioco con una storia completamente diversa. La trama e la grafica poligonale sono comunque le uniche vere differenze, poiché per il resto le similitudini sono davvero schiaccianti.*

Resident Evil 3: *su questo stesso numero di CM dovreste trovare un'anteprima di Bio Hazard 3, versione giapponese del prossimo Resident Evil. Non vi consiglio di acquistarla, a meno che non conosciate la lingua: molto probabilmente riuscireste comunque a finire il gioco, ma non capireste tutte le sfumature della storia. Più simile a resident Evil 2 che non a Dino Crisis (ergo non c'è l'engine poligonale)..*

Alone in the Dark 4: *il vero capostipite del genere horror debutta su PlayStation in occasione del proprio quarto capitolo. Utilizza la struttura poligonale, come Silent Hill, ma con una grafica molto più bella. Confesso però di avere visto solo la versione Dreamcast...*

il quale si erano verificati alcuni problemi. Tra ciò che veniva rivelato e ciò che veniva lasciato alla fantasia del giocatore, il primo capitolo si chiudeva con un chiaro



indizio: la Capcom lasciava una porta aperta per un probabile seguito. E visto il successo di Resident Evil, il seguito è puntualmente arrivato, mantenendo intatta la struttura di gioco e l'ambientazione (Raccoon City), naturalmente con una veste grafica completamente diversa (nella sostanza, soprattutto) e numerose innovazioni. Perché vi dico tutto questo? Fondamentalmente perché questo Dino Crisis è Resident Evil 2 con un nuovo abito. Il motore grafico è cambiato da prerenderizzato a poligonale, ma l'effetto complessivo è praticamente identico. Non fraintendetemi, la mia non vuole essere una critica, o almeno lo è solo marginalmente: in attesa dell'arrivo di Resident Evil 3, infatti, mi fa solo piacere potermi dedicare a un'altra stupenda avventura della Capcom.

DINO CRISIS (E RESIDENT EVIL) VS SILENT HILL

Non voglio dare un giudizio assoluto su questo confronto, anche perché credo non sarebbe giusto. Si tratta di due giochi diversi, con una filosofia di base differente, che quindi non possono essere messi a confronto sullo stesso piano. Semplicemente si tratta di capire se siete tra coloro che preferiscono l'uno o l'altro.

Grafica: *sul piano visivo, nessuno può negare la netta supremazia di Dino Crisis. Esteticamente è senza dubbio più gradevole di Silent Hill che utilizza un motore forse un po' troppo traballante. Il titolo Capcom però non abbonda in dettagli quanto quello Koonami, che tra l'altro permette nu'immersione con l'ambiente circostante molto più marcata. Insomma, da vedere è senza dubbio meglio Dino Crisis ma da "girare" è meglio Silent Hill.*

Visuale: *Dino Crisis, in virtù della propria grafica, deve utilizzare spostamenti di telecamera limitati, ai quali si affiancano molti repentini cambi di inquadratura, che cambiano quando il personaggio supera un determinato punto. Questo può inficiare la sensazione di realismo e, soprattutto, crea dei problemi a livello di gioco: anche se sentite il rumore di un dinosauro che si trova a un metro da voi, potreste essere impossibilitati a vederlo se non vi spostate in avanti finendogli tra le fauci. Silent Hill utilizza invece telecamere mobili, che permettono inquadrature più dinamiche e consentono al giocatore di guardare davanti a sé per vedere cosa lo aspetta.*

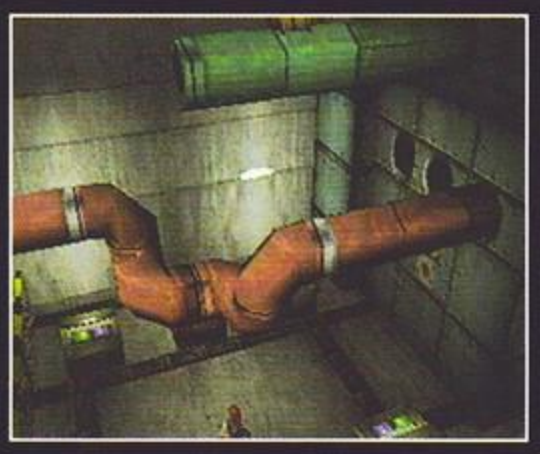
Enigmi: *la Capcom ha posto l'enfasi sull'atmosfera e sull'azione, preferendo fornire enigmi tutto sommato semplici. Il che non significa che potrete risolverli in due minuti, ma piuttosto che concettualmente non richiedono grandi pensate: mettete l'oggetto giusto al posto giusto, magari dopo averlo unito a un altro oggetto, e il gioco è fatto. Si tratta soprattutto di setacciare con cura ogni stanza e ricordare ciò che vi si trova, anche se al momento può sembrare inutile. Silent Hill, pur facendo ricorso in molte occasioni allo stesso sistema di accoppiamento degli oggetti, presenta alcuni enigmi di pura intelligenza (o intuito): bisogna prendere carta e penna e mettersi lì a pensare, come se si trattasse di un rebus. Frustrante quando si resta bloccati, gratificante quando si risolve un enigma.*

Atmosfere: *eccezionali per entrambi. Capcom e Konami si sono rivelate abilissime nel creare e mantenere la tensione, grazie alle inquadrature, alle musiche e ai colpi di scena inaspettati.*

Realismo: *diverso approccio delle due software house. Capcom punta su ambienti molto spettacolari e ricchi di dettagli, anche a discapito del realismo, mentre Silent Hill cerca di restare fedele al mondo che conosciamo, anche se ci perde dal punto di vista della ricchezza visiva.*

Conclusioni: *ammetto che Silent Hill a me è piaciuto di più (ma è solo questione di gusti), ma Resident Evil resta nella mia classifica dei cinque giochi più belli di tutti i tempi. Dino Crisis no, ma è comunque ben piazzato.*

qual è il motivo scatenante di Dino Crisis? Non affrettatevi a spedirci le risposte, perché il concorso è già chiuso e il premio lo abbiamo rubato noi.

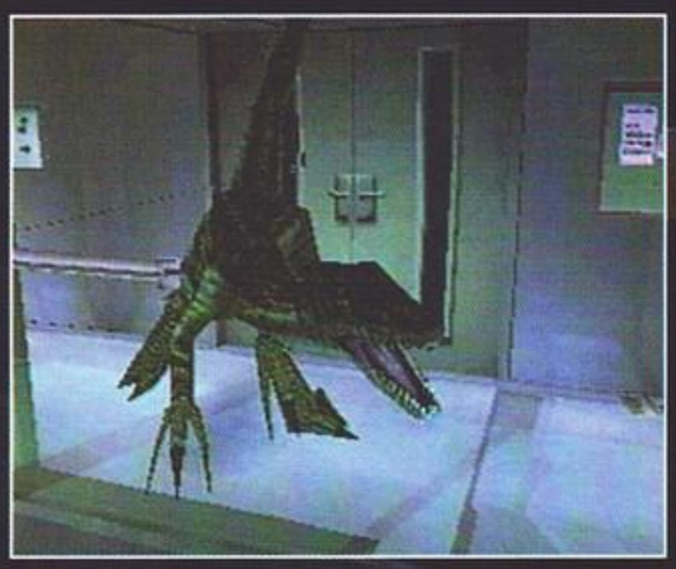


Sappiate solo che se avete giocato Resident Evil 2 non dovrete aspettarvi stravolgimenti tecnici.

Dagli allo scienziato

Nella nostra vita reale siamo abituati a pensare agli scienziati come a persone di tutto rispetto, magari un po' avanti con gli anni e dalla mente svampita. All'idea di scienziato io abbino le immagini di Einstein e Leonardo da Vinci, o comunque di studiosi che hanno dedicato la propria vita a cercare di migliorare l'esistenza del genere umano. I giapponesi - o forse solo i programmatori della Capcom - hanno una visione ben diversa di questi personaggi, che sembra attingere ai film horror di serie B: lo scienziato pazzo che sviluppa terribili ordigni di distruzione, dei quali perde

Ammetto che questa volta gli esperimenti, per quanto illegali, erano almeno condotti a fin di bene, alla ricerca di un vaccino che potesse debellare la morte (un appello a tutti gli scienziati

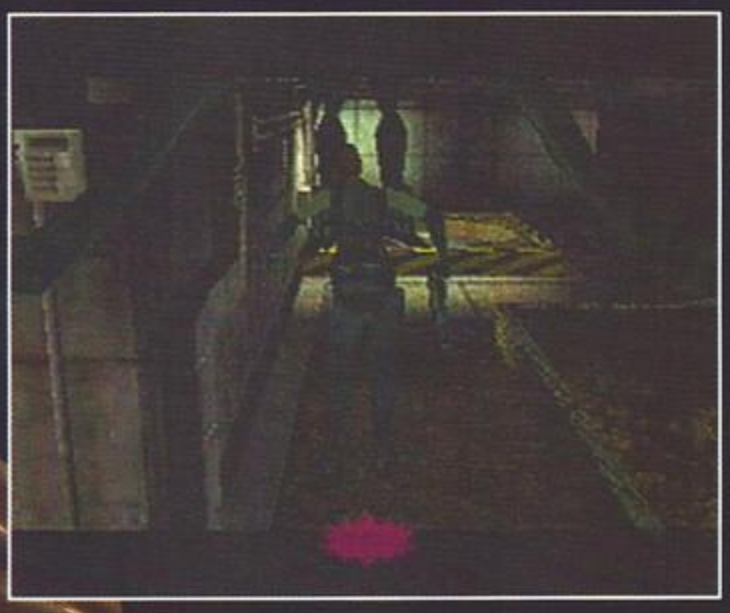


regolarmente

il controllo (cattivo e anche un po' fesso, quindi). Il macello di Resident Evil scaturisce da un esperimento illegale che sfugge al controllo dei propri creatori. Indovinate

di buoni propositi: non per essere cinico, ma se diventiamo immortali la Terra sarà sovrappopolata e finiremo per morire tutti di fame... forse non è un'idea così brillante). Ma il fatto che a portarli avanti fosse un morto, o almeno presunto tale, fa presagire che ci fosse comunque qualcosa di strano. Indipendentemente da tutto, qualcosa va storto (non mi dite...) e l'isola sulla quale si trova il centro di ricerca viene trasformata nel paradiso delle lucertole grasse. A voi il felice compito di vestire i panni di un'ennesima agente speciale, che insieme a tre aitanti simpaticoni (uno ha il solo ruolo di morire, quindi diciamo pure due simpaticoni) dovrà recuperare il responsabile del progetto, il dottor Kirk, ritenuto morto e forse ormai divenuto realmente tale.

box "Dino Crisis vs Silent Hill" e capirete forse di più. Dei due Resident Evil, Dino Crisis eredita non solo l'aspetto, ma anche la struttura di gioco: dovrete visitare una serie di ambienti cercando oggetti e indizi, con i quali potrete venire a capo dell'avventura. Troverete armi, munizioni e medicinali, fondamentali per la parte attiva del gioco (sparare ai lucertoloni e farsi morsicare un po' da loro), libri, diari e file, per capire esattamente cosa sta succedendo, e una serie di oggetti necessari per proseguire il gioco, la cui funzione è il più delle volte oscura finché non arriva il momento



presenti dei codici.
Anche in Dino Crisis esistono stanze di usarli. Gli ambienti sono divisi da porte, cancelli e campi di forza, che potrete superare recuperando le chiavi necessarie o sbloccando determinati elementi. Rispetto ai due RE non vengono più usate le chiavi per aprire le porte, bensì dei supporti magnetici sui quali sono sicure, al cui interno non può capitarvi niente di male e che vi permettono di salvare la posizione attuale. Non ci sono le scatole comunicanti, ovvero delle fantomatiche casse sparse in diversi ambienti: in RE si possono mettere gli oggetti all'interno di una di

POCHE ARMI, MA COL TRUCCO

Le armi che troverete in Dino Crisis sono davvero pochine, anche in confronto ai due Resident Evil. C'è però una piccola consolazione: potrete modificarle trovando i componenti necessari. In realtà la cosa era già possibile in RE2. Qui, comunque, avrete anche l'opportunità di lanciarvi in strani esperimenti, mescolando medicine e sonniferi. Anche questo, per essere sinceri, c'era già in RE, dove si potevano unire diverse piante (che venivano sminuzzate all'interno di una cartina e presumibilmente fumate...); in questo caso, comunque, le sostanze con cui potrete pasticciare sono più numerose.

TANTO LO SO CHE SEI UN TRADITORE...

Pensandoci bene, Dino Crisis presenta una novità fondamentale: la possibilità di non farsi prendere troppo per il naso dagli altri personaggi. Nei due Resident Evil capitava di intuire le reali intuizioni di uno dei comprimari, ma non ci si poteva fare nulla. Si andava avanti nel gioco sapendo benissimo che l'altro ci avrebbe tradito, ma senza la possibilità di impedire che questo accadesse. Non è certo un limite solo di RE: in Metal Gear Solid, per esempio, avevo avuto una brillante intuizione su ciò che sarebbe successo fin dall'inizio, ma il gioco non permetteva di scegliere strade alternative.
Dino Crisis ci dà, anche se solo parzialmente, la possibilità di dare voce alle nostre intuizioni. Durante la partita, infatti, si arriverà a bivi nei quali dovrete semplicemente dire a quale personaggio credete. In base alle vostre scelte, naturalmente, il gioco si evolverà in modo diverso: questa volta non potrete dire: "Lo sapevo, ma non potevo farci niente!".

Non ci posso credere!
Non posso credere che qualcuno di voi non conosca almeno uno dei due Resident Evil usciti (ormai sono tre, ma l'ultimo è ancora in giapponese, quindi non lo calcolo). Mi limiterò a dire che Dino Crisis ne riprende la visuale a telecamere fisse e i fondali prerenderizzati. Se quello che ho detto vi sembra turco, leggetevi il

queste casse per poi riprenderli da un'altra che si trova dal lato opposto della città. Misteri pandimensionali. Al loro posto, invece, si trovano dei più razionali box appesi alle pareti, al cui interno ci sono munizioni e medicinali. Per aprirli è necessario procurarsi un certo numero di fusibili.
Le meccaniche di gioco, il tipo di enigmi (se così possiamo chiamarli) e la struttura degli ambienti

sono davvero molto simili ai due Resident Evil. Detto questo, sapete a cosa state andando incontro (diverse ore di divertimento...).

Per molti, ma non per tutti

Dal punto di vista tecnico, Dino Crisis è superiore a Resident Evil 2: la grafica non è più prerenderizzata, bensì è divenuta poligonale ottenendo un effetto alla Metal Gear Solid, anche se la differenza - stranamente - alla fine non è moltissima. Questo significa che non ci saranno più solo inquadrature fisse, ma anche spostamenti dinamici della telecamera. Badate, siamo ancora lontani da Silent Hill, che usava i poligoni in ben altro modo (ma effettivamente era molto meno bello graficamente), però il realismo è decisamente maggiore rispetto a quello dei predecessori di Dino Crisis. La grafica è molto buona, i movimenti abbastanza fluidi e le animazioni spettacolari. Naturalmente il punto di forza resta la capacità di creare un'atmosfera da cui il giocatore viene completamente rapito, a cominciare dalle splendide musiche e dagli azzeccatissimi effetti sonori..
Per quanto riguarda il gioco in sé, si tratta di un tipico Resident Evil, con enigmi semplici, molte locazioni ben disegnate e un gran numero di colpi di scena. Eppure, lo ammetto, questo Dino Crisis non ha saputo darmi le stesse emozioni dei primi due survival horror della Capcom. Ho pensato molto a quali potessero essere i motivi, dato che il gioco è praticamente identico a RE (e forse anche questa è una delle cause), e sono arrivato a individuare due aspetti. Il primo è che la storia, vuoi per la carenza di figure umane e per il fatto che i dinosauri alla fine mancano del fascino terribile di uno zombie, vuoi per un problema più generale, mi ha coinvolto di meno. Il secondo è l'inevitabile confronto con Silent Hill. Il gioco della Konami è più bello? No, non in assoluto, ma a me è piaciuto di più e non riesco a fare a meno di trovare in Dino Crisis delle pecche a cui prima non avevo fatto molto caso.

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	95
SONORO	94
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	93

giudizio

Tecnicamente un ottimo titolo, con discrete innovazioni rispetto a Resident Evil 2. La storia mi è sembrata meno avvincente di quella dei suoi predecessori e, tutto sommato, ho l'impressione che il lavoro fatto per Dino Crisis sia molto inferiore (quantitativamente) rispetto a quello di RE. Un titolo imperdibile per i grandi fan della saga Capcom e un ottimo strumento per ingannare l'attesa di Resident Evil 3, ma privo di spunti originali.

Meltin'Pot is a trademark of Romano S.p.A. info tel. ++39 0833 302111

Sergio "Ray" Porcellini

FORMULA 1 '99

into

TITOLO GIOCO
FORMULA 1 '99

DESCRIZIONE
DITEMI CHE NON L'AVETE CAPITO

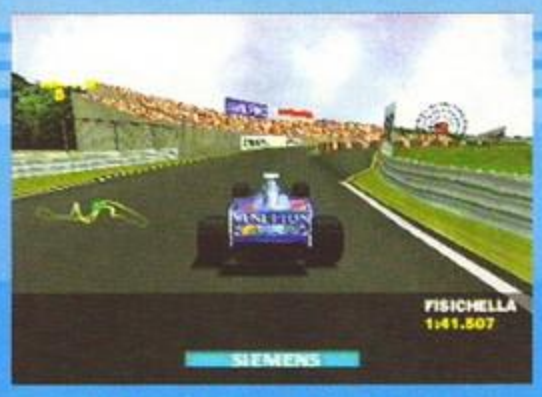
GIOCATORI
1-2

CASA SOFTWARE
PSYGNOSIS

Il suo nome è Ken! Ken Falco....

Uno dei cartoni animati più vecchi che io ricordi aveva una sigla che faceva più o meno così. Narrava delle vicende di un giovine corridore, che si cimentava in gare automobilistiche altamente deleterie, e le cui gesta ispirarono tutta una serie di emuli. Il fascino delle quattro ruote (e non chiedetemi quale sia di preciso, perché io non l'ho mai subito) ha sempre fatto molta presa su alcune persone, e non è quindi sorprendente che molti prodotti commerciali, tra cui anche i cartoni animati, si siano ispirati a questo mondo di motori, gomme, asfalto e tumori ai polmoni (non c'è bisogno che vi dica io che l'inquinamento fa male, vero?). Solo che le serie animate in questione, più che delle vere gare automobilistiche, raccontavano peripezie semi-spionistiche, condite con avversari privi di scrupoli che, per guadagnarsi la vittoria, tentavano i trucchi più subdoli, tra cui dei classici come il lancio di chiodi sulla strada alle proprie spalle e la fuoriuscita dalle ruote di rostri rotanti, con i quali speronare chiunque avesse la malaugurata idea di mettersi di fianco. E non sarebbe un male poter ripetere le gesta di quegli eroici personaggi in un bel videogioco di guida - massacro, pieno di gadget strani e attrezzature fuori di melone, ma con quell'atmosfera da anni '70 che va molto di moda ma che, secondo me, è inimitabile. La pensate come me? Allora lasciate pure perdere questa recensione, perché qui si parla di un gioco ispirato al rutilante mondo della Formula 1! Ma sì, avete presente quelle macchine dall'aspetto strano che corrono su piste che tutti dichiarano essere sicurissime ma delle quali tutti biasimano le misure di sicurezza non appena accade qualche incidente? Ecco, la Psygnosis, forte del successo ottenuto con il predecessore di questo titolo (nonché i predecessori del predecessore), ci riprova un'altra volta, proponendo la formula invariata che già ha dimostrato di essere potenzialmente di grande successo.

Allora, a questo punto, alcuni di voi saranno interessati a sapere come sia strutturato il gioco e quali siano le sue caratteristiche peculiari, ma, prima di proseguire nella recensione, ci tengo a precisare una cosa: a me i giochi di guida, soprattutto quelli di



Formula 1, non piacciono; da questo potrebbe derivarvi un'impressione di scarso entusiasmo verso un titolo che, di fatto, ha indubbiamente dei pregi in grado di renderlo oggettivamente di buona qualità. Cercherò quindi di non dare troppo peso al mio parere più sfacciatamente di parte e di descrivere il prodotto in maniera il più oggettiva possibile, pur con la consapevolezza che molti di voi riterranno che l'ultimo prodotto Psygnosis meriti più di quanto io gli abbia effettivamente dato.
La prima schermata davanti alla quale ci troviamo dopo l'introduzione (non particolarmente spettacolare, ma molto evocativa) ci mette di fronte alle canoniche opzioni di gioco, in questo caso piuttosto scarne, a dire il vero: saranno infatti costituite dalle sole corsa singola, campionato e gara a due. In un certo senso, tutte queste voci si spiegano da sole, ma vale la pena di analizzarle per bene per rendersi conto di quale tipo di gioco esse offrano. La corsa singola ci consente di gareggiare su di un singolo percorso in modalità molto arcade: potremo partecipare alle prove, alle qualificazioni, e infine alla gara. E' possibile decidere di saltare le prime due fasi, ma, in questo caso, si partirà per ultimi nella corsa vera e propria. Dovrete inoltre effettuare alcune scelte quali le condizioni atmosferiche, la pista da percorrere e il pilota da impersonare. Dato che il gioco è realizzato su licenza del Campionato Paiura di Formula 1 (o in qualunque altro modo si chiami), comprende tutti i piloti e le scuderie reali, aggiornati all'ultima stagione e con dati assortiti messi in bella mostra su schede apposite. Scrivevo che la corsa singola sarà di stampo molto arcade, perché potrete influire solo in minima parte sulla sezione di messa a punto dell'auto, che invece la fa da padrone nel campionato vero e proprio. E qui, come era lecito aspettarsi, si arriva al punto forte del gioco, quello in cui il programma della Psygnosis mostra le carte migliori. Come va di moda ultimamente nei giochi di guida, è possibile settare alcuni parametri che influenzeranno il livello di "arcadeosità" della partita. Se lascerete tutto come si trova, vi basterà impugnare il joypad e andare a manetta, senza preoccuparvi troppo del realismo. Invece, se siete amanti della simulazione, avrete di che sbizzarrirvi, tra tipo di gomme da scegliere (ovviamente, alcune gomme sono più adatte di altre sui terreni bagnati, ad esempio), freni, problemi di consumo del carburante, realismo degli incidenti e così via. Una volta iniziata la gara, sarà MOLTO utile fare parecchie prove del circuito, perché la conoscenza dello stesso è fondamentale per portare a termine con successo la competizione vera e propria. Anche se non tutti i tracciati sono ugualmente impegnativi, infatti, molti di essi hanno sezioni che potrebbero essere confuse con parti della pista o curve particolarmente strette, delle quali ci si rende conto solo all'ultimo momento. Durante la gara, poi, vi renderete conto che gli avversari sono davvero preparati: capita

raramente che commettano degli errori (anche se non è impossibile che sbaglino qualche calcolo e/o siano costretti a ritirarsi). Una volta affrontati i tracciati in un ordine prestabilito, verrà stilata una classifica, nell'ambito della quale vi inserirete a seconda dei vostri risultati. Ci troviamo quindi di fronte ad un titolo che non presenta elementi particolarmente innovativi, ma che ha tutte le caratteristiche tipiche dei giochi di genere e che può avere motivi di interesse per chi ama questo tipo di prodotti. Dal punto di vista tecnico, questo Formula 1 '99 si avvale di una buona grafica, con delle texture precise e una velocità ben calibrata, degli sfondi abbastanza curati (anche se si sarebbe potuto fare di meglio) e delle condizioni atmosferiche rese in maniera ampiamente accettabile. Mi ha deluso il sonoro, che non ha musiche di alcun tipo durante la gara e che basa buona parte del proprio interesse su di un commento parlato (tradotto in italiano) realizzato decisamente male. Le frasi saranno quattro o cinque in tutto, spesso si interrompono o cominciano a metà, dando una sensazione molto poco piacevole. La giocabilità si mantiene invece su buoni livelli, soprattutto se vi piace il genere: l'auto non pone particolari problemi di sistema di controllo, la velocità va bene così e i percorsi sono molti e vari. Certo, c'è sempre il problema degli avversari, forse un po' troppo forti, che potrebbero spiazzare un principiante, ma guardiamolo dal lato positivo: la longevità è assicurata. Altro elemento poco piacevole è il fatto che la decelerazione e la perdita di tenuta che subite quando andate fuori strada non sono sufficienti a farvi desistere dal tagliare ogni volta che vi sarà possibile. E' vero, quando si viaggia al di fuori della pista, è molto difficile mantenere il controllo, ma, se riuscite a lanciarvi sparati nel pezzo in cui volete tagliare, dovreste arrivare dall'altra parte (sulla pista) guadagnando terreno rispetto ai vostri avversari. Giudizio finale positivo, dunque, anche se i difetti di cui sopra possono rendere il titolo un po' ostico; d'altra parte, con quello che costano i videogiochi, non vorrete che vi finiscano in mezza giornata, vero?

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	88
SONORO	70
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	88

giudizio

Sicuramente si tratta di un titolo che saprà interessare gli amanti del genere: l'alto realismo, la buona qualità della grafica, la possibilità di mettere a punto l'auto ad ogni gara e le opzioni che conferiscono maggiore realismo avranno senz'altro una certa presa sugli appassionati. Peccato per il sonoro, che avrebbe potuto essere decisamente migliore e per l'eccessiva abiluità degli avversari, che può generare frustrazione nelle prime partite. Ma se vi piace mettervi alla guida di una Formula 1, questo gioco non vi deluderà

ACTION GAME

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

ACTION GAME

TRASFERITI DEFINITIVAMENTE
NELL'**UNICA SEDE** DI
via **Col di Lana, 2 - MILANO**
Tel 02- 89 42 07 32
fax 02- 89 42 87 22

Dreamcast™

Japan
L. 399.000

Usa/Europea
telefonare per informazioni

Dreamcast MODIFICA UNIVERSALE telefonare per informazioni

PlayStation Dual Shock
L. 249.000

PlayStation Dual Shock
+2° pad Dual Shock
+memory card 1MB
L. 288.000

PlayStation Dual Shock
+modifica universale
+cavo scart con r.c.a.
L. 299.000

PlayStation Dual Shock
+2° pad Dual Shock
+memory card 1MB
+modifica universale
+cavo scart con r.c.a.
L. 338.000

MODIFICA UNIVERSALE

L. 50.000
in 10 minuti

DVD VIDEO
da L.39.000

Disponibile vasto assortimento di titoli

ACTION FIGURES
a partire da **L.19.000**

The Crow

X-Files

Disponibili inoltre: Tim Burton's Sleepy Hollow-Movie Maniacs-Resident Evil-Star Wars-Tomb Raider-Crash Banditcoot-Tekken 3 (1° e 2° serie)-Darkstalkers 3-Quake-Duke Nukem

I prezzi sono IVA inclusa. Le offerte sono valide fino ad esaurimento scorte. Non si effettuano spedizioni. Tutti i marchi e I loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

LA GRAPHIC KIT MANIA

STA CRASH ENDO!!

Graphic Kit®

SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

A SOLE

L. 24.900 !!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Non sei di Milano? Richiedi i nostri listini telefonando
allo 02.33.00.00.36 o collegati al sito Internet www.newelonline.com
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

CONSOLE - ACCESSORI - VIDEOGAMES - COMPUTERS
ASSISTENZA TECNICA

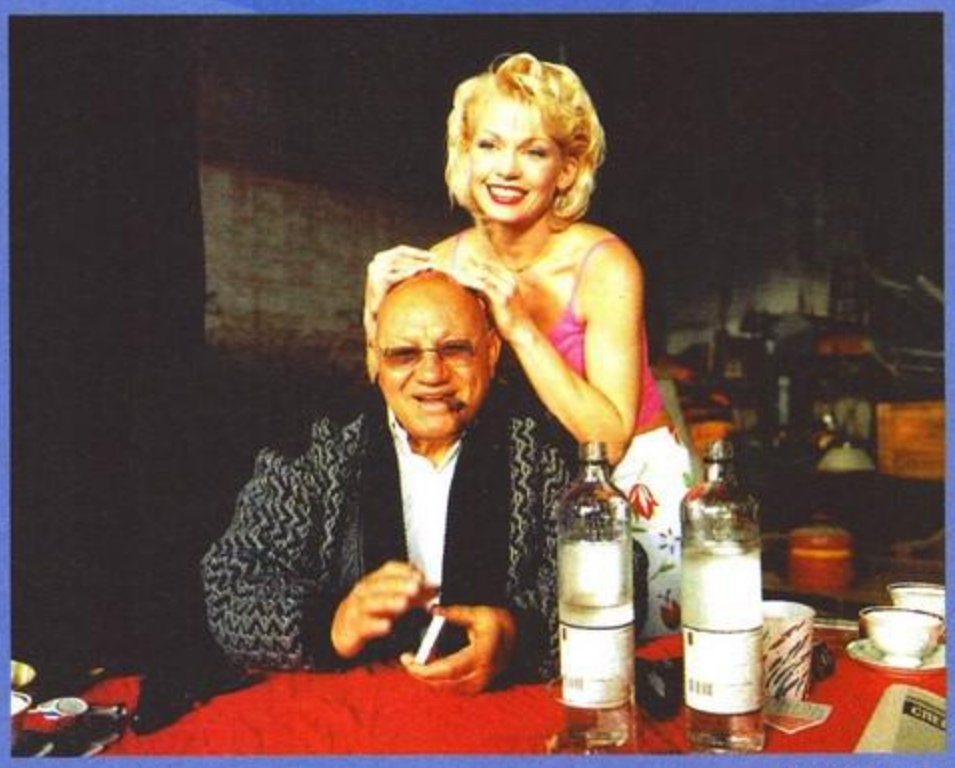
NEWEL SHOP
Via Mac Mahon 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36

Raffaele Sogni

GTA 2

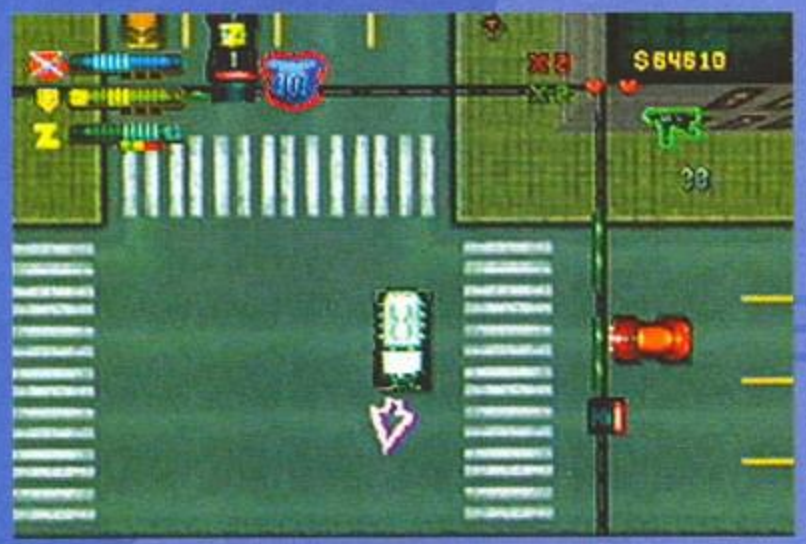
Info	
TITOLO GIOCO	**GTA 2**
DESCRIZIONE	**MAFIOSI DALL'ALTO**
GIOCATORI	**1**
CASA SOFTWARE	**ROCKSTAR**

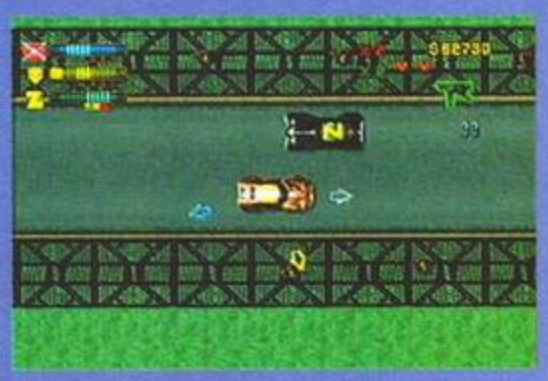
Il pirata della strada è tornato! No, non è Pantani, è un disoccupato in cerca di gloria.



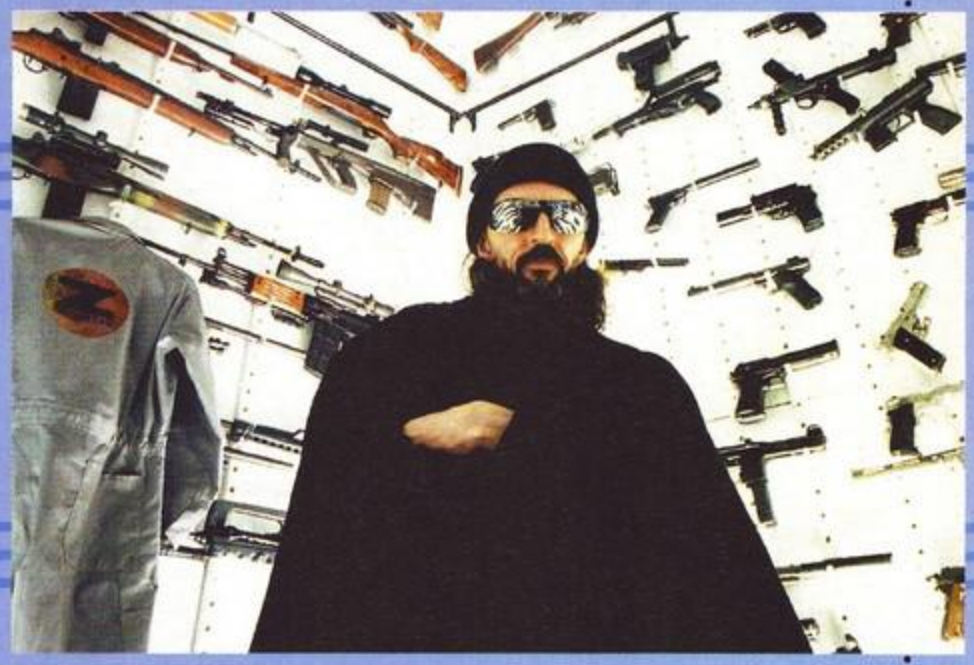
Le città in cui viviamo stanno diventando sempre più violente, i delinquenti ormai agiscono indisturbati senza guardare in faccia a nessuno; i telegiornali non fanno passare giorno senza dare notizia di stupri, rapine e omicidi... insomma, la malavita è sempre più padrona degli ambienti in cui viviamo. C'è stato però un tempo in cui forse i delinquenti erano più numerosi e forse anche più violenti, solo che non operavano sulle strade in maniera diretta, ma si dedicavano alla salvaguardia di un territorio, all'interno del quale solo loro potevano agire e compiere i loro "affari". Ebbene, GTA 2 ci riporta proprio a quella concezione di malavita (stile Al Capone), solo che ci colloca temporalmente non agli anni trenta ma ai giorni nostri.

L'idea di base, che sicuramente farà discutere così come ha fatto parlottare i "benpensanti" a proposito dell'episodio precedente, è quella di far impersonare al giocatore (quindi voi) un mercenario disposto a tutto pur di farsi strada nel pericoloso, crudele e redditizio mondo della malavita organizzata. Vi trovate in una città che potrebbe benissimo essere quella in cui abitate voi, questa, è comandata da delle grandi bande di mafiosoni aventi il nome di Yakuza,



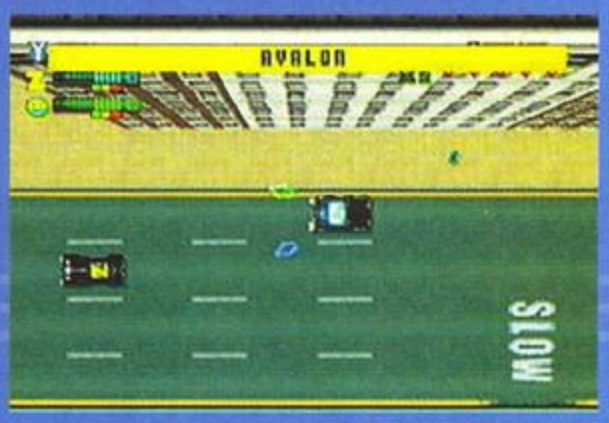


Loony, Zaibatsu e altre tra le quali spicca la Mafia Russa; il vostro scopo nel gioco sarà in sostanza quello di vendere le vostre prestazioni alle varie gang, farsi cioè pagare per eseguire dei compiti che potranno variare dalla consegna della droga ai piccoli spacciatori, all'uccisione dei tassisti che non vogliono caricare a bordo il boss di una delle bande, o ancora di uccidere un poliziotto corrotto, per arrivare a eseguire - nei livelli avanzati- delle missioni ben più articolate, come rubare la macchina di una fazione nemica, andare a far fuori qualche malavitoso di un'altra banda ancora, in modo che la colpa vada sulle persone a cui si è rubata la vettura, rubare un altro mezzo della banda massacrata e tornarsene a casa (va beh, non mi so spiegare come al solito)... insomma, tutte cose molto pulite e impegnate socialmente.
I problemi sorgono in quanto le tre bande (ci sono sempre solo tre fazioni coinvolte nel livello) sono in aperto conflitto, quindi per ottenere del lavoro da una delle tre gang dovrete per forza inimicarvi una delle altre due (ad esempio: i Zaibatsu odiano i Loony, i Loony vorrebbero far fuori tutti gli Yakuza e gli Yakuza pagherebbero oro per eliminare i Zaibatsu); per capire a chi siete simpatici e a chi no, sarà sufficiente tenere d'occhio le tre barre graduate che rappresenteranno rispettivamente il grado di simpatia delle tre compagini nei vostri confronti. Ovviamente, più sarete ben visti da una gang e più la fazione opposta vi vorrà eliminare (mentre la terza, la maggior parte delle volte, vi ignorerà).
Dovrete fare ben sette "favori" a ogni banda per un totale di ventun missioni (che computer vivente, eh?), ma per passare di livello non sarà necessario farle tutte, bensì solo alcune, quindi, se proprio non riuscite a far fuori il sindaco dei mafiosi in tre secondi, non disperate, potrete sempre rivolgervi a un'altra associazione che magari vi proporrà un lavoretto meno difficile.
In GTA 2, comunque, non dovrete solo andare di banda in banda a chiedere ingaggi, ma potrete anche girovagare per l'enorme livello in cerca dei loghi di GTA 2 (ce ne sono 25 messi a volte in punti apparentemente irraggiungibili o magistralmente nascosti) o per raccogliere gli "smania di uccidere", dei dobloni verdi con un bel teschio sulle facce, che vi daranno la libertà di sfogarvi senza il problema di dover rendere conto delle vostre nefandezze alla polizia. Vi verrà richiesto, per esempio, di investire

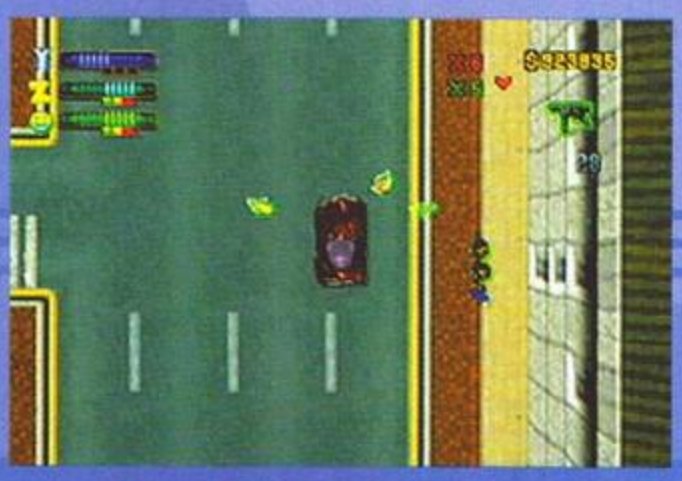


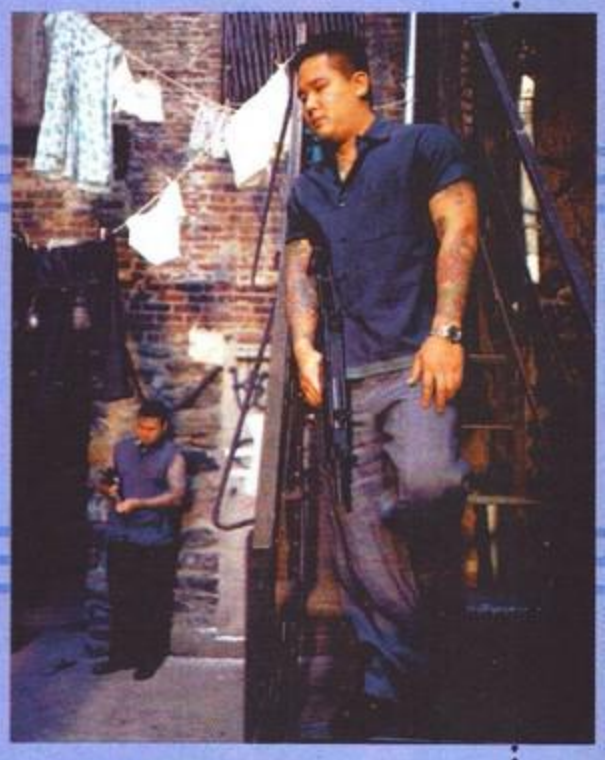
CARENATA O CINQUE PORTE?

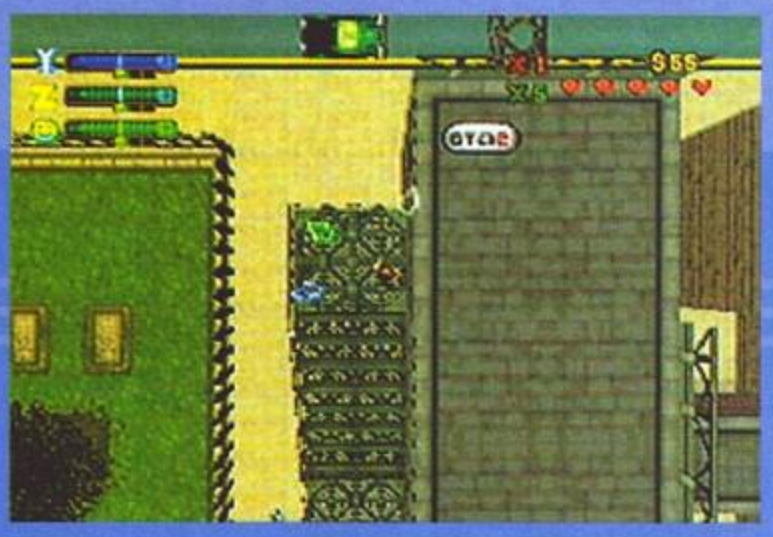
I veicoli che potrete guidare in GTA 2 sono davvero moltissimi (sulla cinquantina) e alcuni di questi vi regaleranno grosse soddisfazioni. La cura che i programmatori hanno dedicato a quest'aspetto del gioco è a volte davvero maniacale: prima di tutto ogni mezzo avrà caratteristiche differenti di velocità, maneggevolezza e resistenza agli urti; inoltre, il loro comportamento sarà influenzato anche dalla trazione, che potrà essere posteriore, anteriore e integrale. Una tale varietà di veicoli, comunque, va molto ridimensionata, perché se è vero che effettivamente potrete guidare ogni cosa che si muoverà nel gioco, è anche vero che non vi converrà mai impossessarvi di un furgone dei gelati o di una motrice, perché andrete più velocemente a piedi e perché per fare una curva vi ci vorrà uno spazio enorme; ben presto, quindi, preferirete aspettare qualche passaggio di macchine in più piuttosto che finire su un veicolo lento e impacciato.
A parte questo, vi confesso che mi sono esaltato non poco quando ho rubato una limousine, lenta, ingombrante e scarsamente maneggevole, ma cavolo, stirare dei pedoni con quella è stato un vero spasso.
Per quanto riguarda i mezzi veloci, la scelta è piuttosto vasta, li individuerete subito perché possiedono una linea filante o delle caratteristiche che trasmettono grande potenza. Una delle migliori, comunque è la macchina nera della Zaibatsu, quasi identica a quella di Batman, corre che è un piacere e resiste in maniera più che dignitosa agli urti, per il resto una vetture veloce vale l'altra, fatta eccezione per quella della polizia: sicuramente una delle migliori sotto tutti gli aspetti.

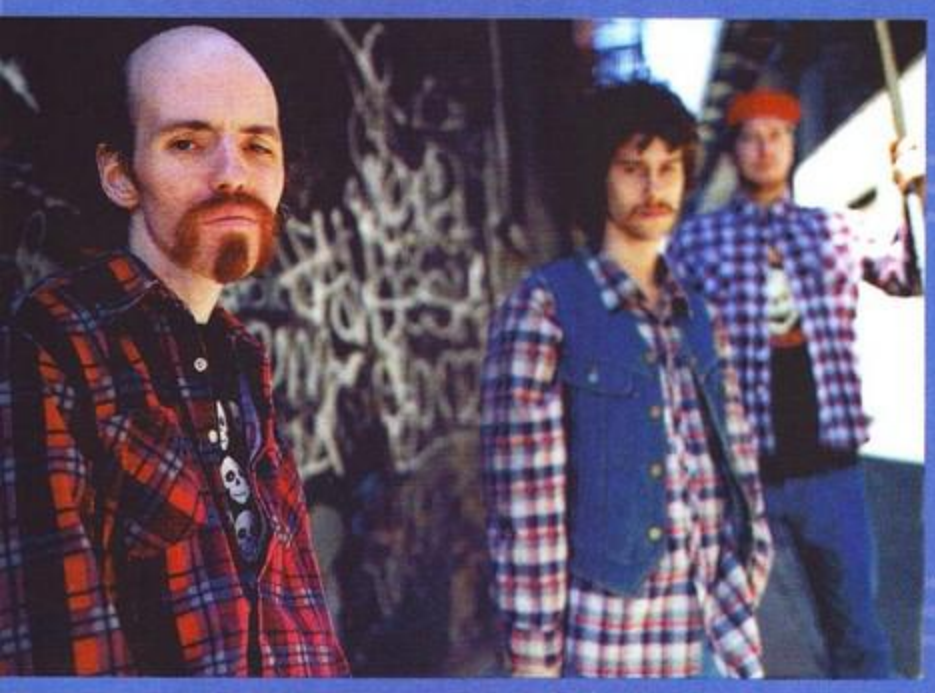


venti passanti o di farli fuori a cannonate usando un carro armato, oppure di far esplodere otto vetture a colpi di UZI, o ancora di eliminare trenta pedoni col lanciafiamme; insomma, cose di questo tipo. Gli "smania di uccidere" sono 20 per ogni stage e una volta esaurito il tempo concessovi, che ce l'abbiate fatta o meno, ritornerete alla vostra precedente occupazione di mercenario.
Prima ho parlato della polizia, ebbene, se non l'avete capito, quello che andrete a fare per la città non sarà propriamente un lavoro onesto, quindi dovrete sempre guardarvi dalle numerose volanti; gli "sbirri" (come li chiama il gioco) però, non vi staranno sempre addosso, ma anzi, vi lasceranno fare quasi indisturbati il vostro mestiere. Potrete quindi investire decine di sgherri delle varie fazioni e rubare tutti i mezzi che vorrete; attenzione, però, se vi farete vedere mentre sparate ai mafiosi o mentre vi impadronirete abusivamente di una macchina, scatterà l'inseguimento, che finirà o con il vostro arresto (e conseguente perdita di una vita) oppure col passare di qualche minuto, durante il quale non potrete fare altro che scappare. Attenzione, le volanti della polizia vi verranno alle costole anche se ucciderete un certo numero di passanti.
Uhm, cosa devo dire ancora (chissà se prima o poi mi deciderò a fare una scaletta)?
Va beh, parliamo un po' della parte tecnica perché se aspetto che mi vengano in mente le cose facciamo mattina (visto che è notte fonda).
Graficamente è decisamente sotto gli standard qualitativi dei 32 bit Sony, la visuale è sempre a volo d'uccello che, anche se effettivamente è la più funzionale, spesso e volentieri non fa capire quando ci si trova in salita e quando invece non si può proseguire perché la strada finisce con un cambio di livello (un uso dei colori più intelligente avrebbe risolto la maggior parte dei problemi); inoltre, questa visuale non permette grossi virtuosismi estetici, e anzi ci fa tornare indietro di qualche annetto (sarebbe potuto essere più curato persino su Amiga o Mega Drive). Certo, alcune costruzioni e passaggi sono fortunatamente ben studiati e









Le musiche risollevano di molto la situazione, molto bella è stata infatti l'idea di cambiare canzone col cambiare della vettura, come se, salendoci, si ascoltasse l'autoradio... chiaro che non ci sono tante canzoni diverse quante sono le macchine, ma la varietà è notevole e tutte sono molto orecchiabili. Per quanto riguarda gli effetti sonori, non ho niente da recriminare: la gente urla che è un piacere, le macchine fanno un bel rumore di lamiere sfasciate negli incidenti e le sirene trasmettono un più che convincente effetto doppler... tutto a posto insomma.

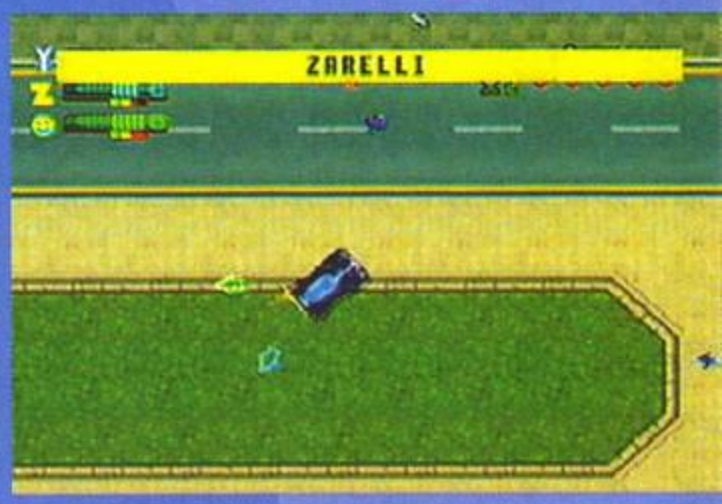
Per quanto riguarda la giocabilità, mi reputo nel complesso più che soddisfatto; purtroppo, un voto altissimo è pregiudicato sia dalla grafica (della quale ho precedentemente parlato, quindi se non vi ricordate più cos'ho detto siete da buttare) e sia da alcuni difetti che entro una decina di righe vi renderò noti.

Prima di ogni altra cosa, comunque, mi sembra giusto dire che l'idea di base è davvero grandiosa: personalmente, mi reputo un grande appassionato della vita del mafioso - dopotutto sono cresciuto in uno dei peggiori quartieri della periferia di Milano, ho visto innumerevoli volte film come "Pulp Fiction", "Quei Bravi Ragazzi", i tre episodi de "Il Padrino", "Bronx", "Casino", "Donnie Brasco" ecc., quindi potete immaginare quale sia stato lo strippo di immedesimarmi in un bel delinquentone con la licenza di rubare macchine, tirare sotto chiunque mi capitasse a ruota e partecipare a sparatorie tra bande rivali; chiaro che non mi salterebbe mai in mente di fare altrettanto nella vita reale, ma questo genere di giochi credo che serva anche come valvola di sfogo.

GTA 2 è davvero vastissimo e vi occorrerà (ve lo garantisco) un bel po' di tempo prima di finirlo: come se non bastasse, il livello di difficoltà è medio alto (a volte alto e basta) e molto spesso il completamento di una sola missione vi porterà via un'oretta buona (non tanto per la durata intrinseca del lavoro, ma perché continuerete a morire e lo dovrete ripetere - a tal proposito vi consiglio di salvare dopo ogni missione, perché altrimenti dovrete ripetere tutto una volta perse le vite)

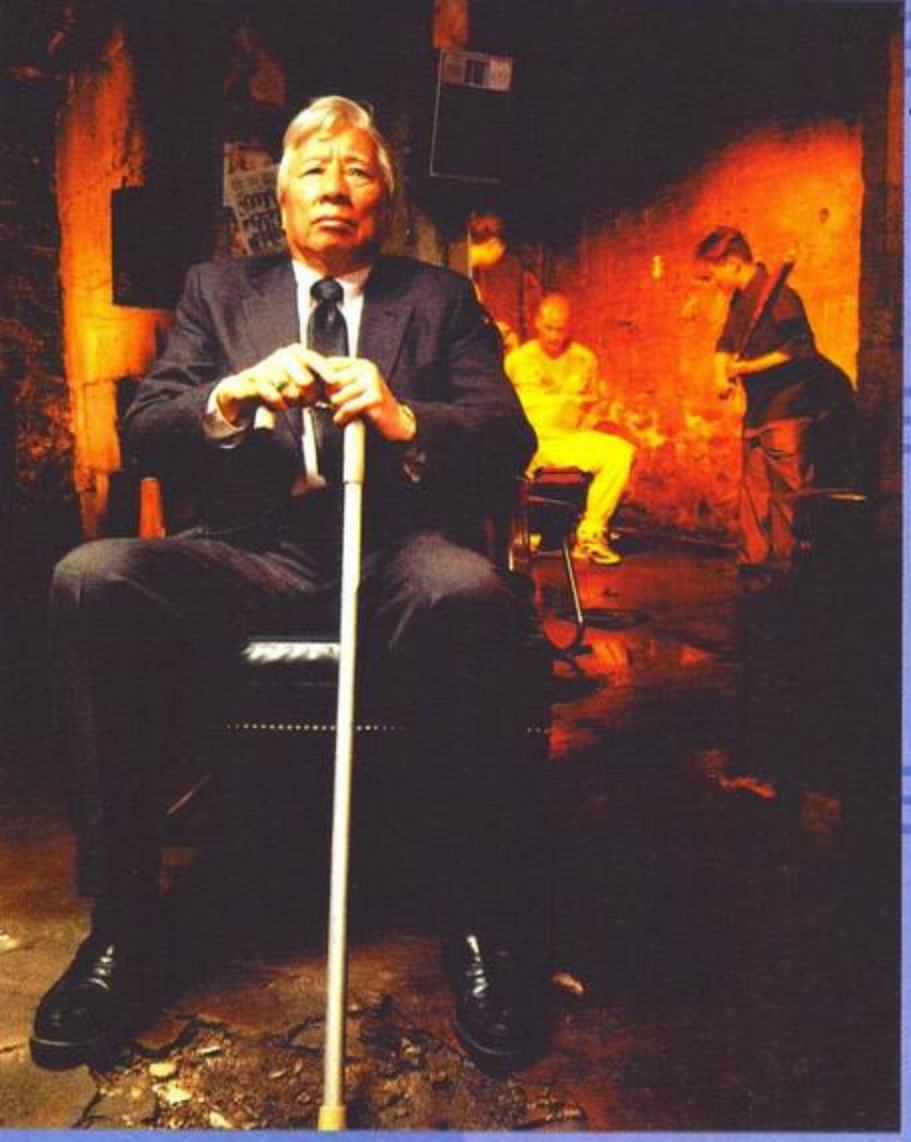
La frustrazione comunque quasi mai accompagnerà il vostro stato d'animo, quindi direi che ci stiamo dentro (per dirla in italiano piuttosto carini anche da guardare, ma cavolo, se i programmatori avessero utilizzato un'inquadratura isometrica invece che perfettamente verticale avrebbero fatto un po' più di fatica, ma il gioco sarebbe stato molto più bello da guardare. In compenso, le vetture sono molto carine, ma a questo proposito ho dedicato un box, quindi non ne parlo in questa sede. Che altro dire della grafica, uhm... beh, il filmato introduttivo è piuttosto carino quindi viva viva l'oli d'uliva.

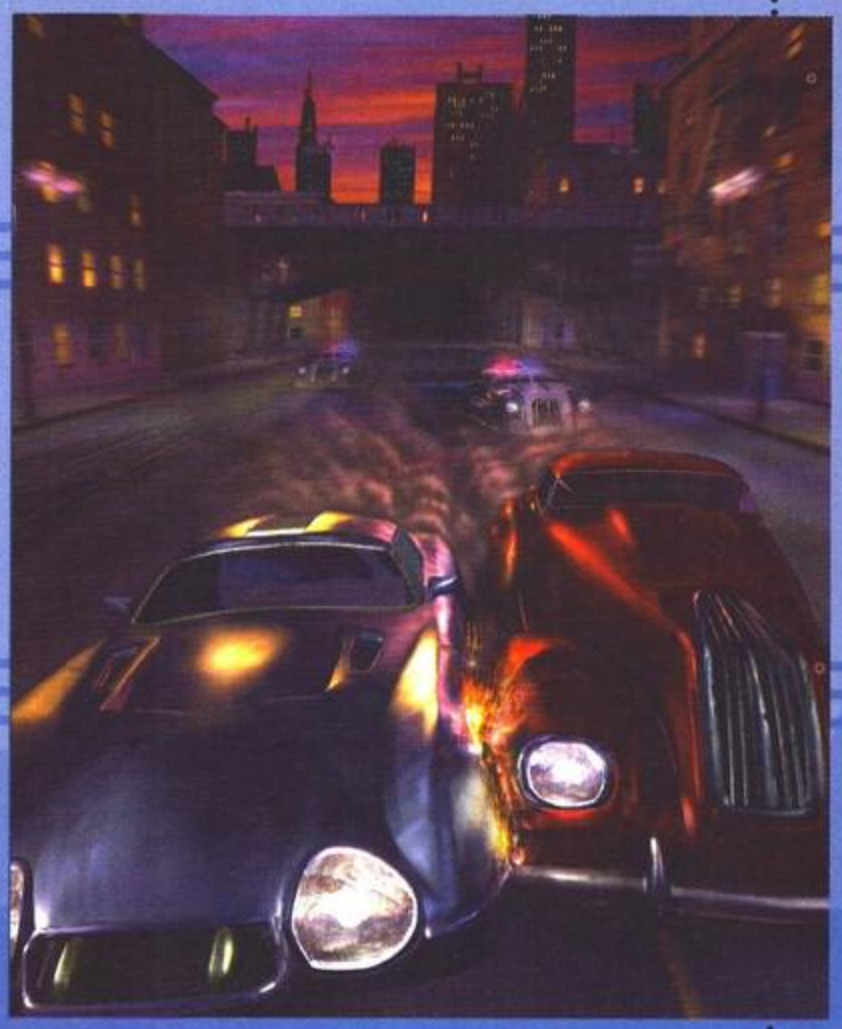
GTA2



città; l'area di gioco, infatti, è talmente vasta che spesso e volentieri (specie alle prime partite in cui ancora non conoscerete bene la zona) vi ritroverete a girare senza trovare i luoghi in cui recarvi. Certo, in vostro aiuto verranno delle frecce di diverso colore e soprattutto potrete contare sulla mappa nella confezione il problema è che non potrete costantemente tenere d'occhio il monitor e la piantina... Meno male poi che gli edifici particolari sono segnati lì perché nel gioco non si possono distinguere da quelli comuni abbastanza efficace come metodo per convincere la gente a comprare l'originale, non c'è dubbio, ma scomodo all'atto pratico. Altro difetto è che anche il nome dei veicoli vi verrà notificato solo quando ci salirete sopra, quindi se il boss di una banda vi dirà: "Ruba il furgone degli SWAT", trovarlo tra le decine di vetture che sfrecciano per le strade sarà un'impresa esasperante (infatti ho rinunciato). Per contro bisogna

corrente).
Veniamo ora a uno dei grossi problemi del gioco: la mappa della





dire che, nella maggior parte dei lavori, verrete guidati da una bella frecciona rosa, che vi indicherà la direzione da seguire per raggiungere una determinata locazione o per avvicinare una vettura in movimento. Insomma, le cose sono state fatte, ma i programmatori della Rockstar non le hanno portate completamente a termine... Peccato! Ah, me ne stavo per dimenticare (che strano, eh?), si può scegliere di avere i dialoghi (scritti) completamente in italiano (una volta tanto la localizzazione è fatta come si deve), il che aiuterà non poco chi non conosce l'inglese, considerato soprattutto la grande quantità di testo che dovrete leggere per seguire le istruzioni impartite dalle diverse fazioni.
Concludendo, credo che sia un titolo da prendere seriamente in considerazione questo GTA 2, purtroppo non è un capolavoro, ma comunque non mancherà di farvi passare qualche giorno (e forse anche di più) di sana e inebriante violenza gratuita.

voti

MACCHINA PLAYSTATION	
GRAFICA	83
SONORO	92
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**89**

giudizio

Sinceramente non ho mai giocato al primo episodio di GTA, e probabilmente, se non l'avessi dovuto recensire, non avrei giocato nemmeno a questo seguito. Ora che l'ho fatto, però, sono piuttosto intrippato. Il problema principale sta tutto nella grafica, che non aiuta molto ad avvicinarsi in maniera positiva a questo prodotto; passati però i pregiudizi iniziali, sono sicuro che vi divertirete e che vi immedesimerete col mercenario in cerca di ingaggi.
E' un buon gioco, non privo di difetti (e qualcuno nemmeno piccolo), ma nel complesso consigliabile.

EXTREME 500

PER PILOTI ESTREMI, ESTREMI RIMEDI!

DELPI

Parole e fatti di Extreme 500:

Sviluppo: oltre 2 anni.
Caratteristiche: una grafica incredibile e un realismo senza precedenti.
Classi: 125, 250 e 500 cc.
Modalità di corsa: Test, Gran Prix, Campionato mondiale.
Circuiti: 15 ufficiali + 3 aggiuntivi.
Avversari: 100 piloti, ognuno con le proprie caratteristiche.

Movimenti dei piloti: sembrano veri!
Condizioni meteorologiche: sole, pioggia, nebbia, fumo.
Velocità: da paura!
Incidenti: i più spettacolari che siano stati visti su Playstation!
Assetto regolabile per: freni, trasmissione, sospensioni, gomme.
Cosa fare adesso: procurarselo al più presto!

www.leaderspa.it

PlayStation

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 800-821177

ASCARON

THQ™

LEADER

Entra negli Original Levi's® Store
× prOvare in △nteprima i nuovi gi□chi PlayStation

Spyro 2

Tarzan

Gran Turismo 2

Crash Team Racing

This is Football

ORIGINAL LEVI'S® STORE
ALESSANDRIA - via Bergamo 11
AOSTA - via De Tillier 42
BARI - via Calefati 52
BERGAMO - via Angelo Maj 10
BIELLA - via S. Filippo 13
BOLOGNA - via Zamboni 5/c
BOLZANO - corso Libertà 15
BRESCIA - c.so Mameli 61
BRINDISI - c.so Umberto I 32/34
CAGLIARI - via Manno 64
CATANIA - via Etnea 75/77
COMO - via B. Luini 7
COSENZA - via Arabia 12
FERRARA - p.zza Trento Trieste 29/31
FOGGIA - p.zza Umberto Giordano 45
FORLI' - via Biondini 3
LECCE - via S. Trinchese 96
LECCO - p.zza XX Settembre 2
LODI - c.so Roma 60
MANTOVA - c.so Umberto I 51/53
MATERA - p.zza Mulino, 1
MILANO - Galleria Vitt. Emanuele 37/41
MODENA - via Emilia Centro 186
MONZA - via Vittorio Emanuele 20/d
PADOVA - via Zabarella 107
PARMA - via della Repubblica 32
PERUGIA - c.so Vannucci 54
REGGIO EMILIA - via Emilia San Pietro 18/b
RICCIONE - v.le Milano 50
ROZZANO - via Curiel 25 (Fiordaliso)
SEREGNO - c.so Matteotti 52/54
SIRACUSA - c.so Gelone 33/b
TORINO - via Lagrange 13
VERONA - via Oberdan 6
VICENZA - Contrà Vescovado 8/10

...e partecipa al torneo dell'anno!

Dal 2 al 4 Dicembre
ti aspetta una sfida
all'ultima curva
con Gran Turismo 2!
Puoi iscriverti da novembre:
PlayStation e Levi's® All-Duty™
ti aspettano
con fantastici premi.*

** Chiedi il regolamento*
presso gli Original Levi's® Store

Levi's®

PlayStation®

Aut. Min. Ric.

A cura di Davide "ToSo" Tosini

IMPORT!

GUITAR FREAKS

Che cosa hanno in comune Satriani, Vai, Bettencourt, May, Dave Mustaine e Kiko Loureiro? No, non la moglie, la chitarra...

Intro	
TITOLO GIOCO	GUITAR FREAKS
DESCRIZIONE	KCEJ/KONAMI
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE°	MUSICALE

Wow, che storia malata! Troppo bello! E' oramai quasi una settimana che il gioco è arrivato in redazione e non riusciamo a far altro che rimanerci attaccati. Una droga. Non so quanti di voi abbiano avuto la possibilità di vedere il cabinato originale che, stando a quanto segnalato sul sito Konami, è presente solo in due sale giochi di Napoli, ma posso assicurarvi che vi state davvero perdendo qualcosa. La chitarra è uno di quegli strumenti in grado di fornire, al banfatore professionista, tanti di quegli spunti che non potete neanche immaginare. Pensate per esempio alla notte di Ferragosto, al falò, alla luna che si riflette prepotente nei mare, agli alcolici... Cosa manca? Ma è ovvio, la chitarra... Indiscutibile mezzo di seduzione, questo strumento ha sempre garantito buoni risultati nell'arte dell'accalappiamento ed è quindi diventato, di diritto, il simbolo di tutti quelli che non possono essere

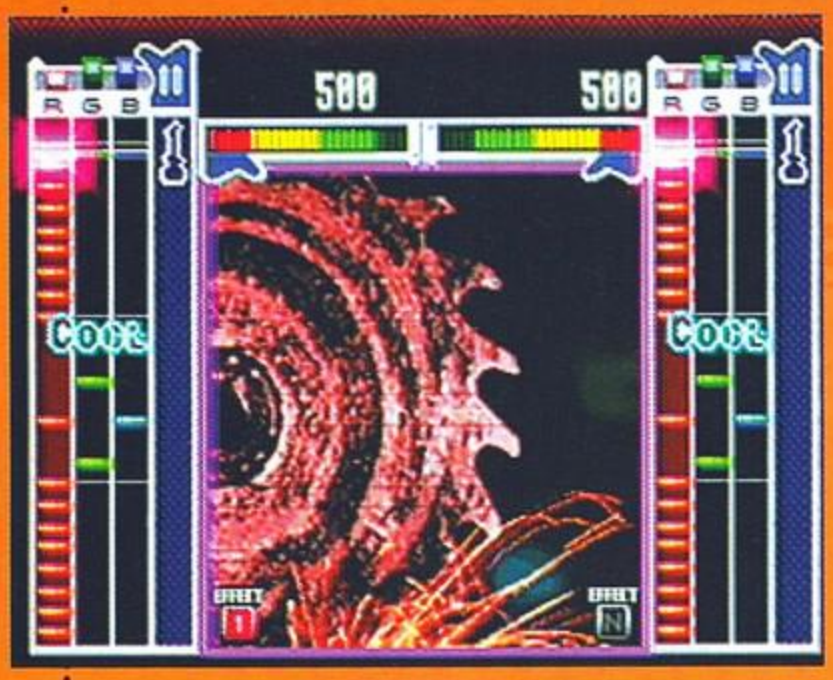
considerati degli Adoni e preferiscono "essere piuttosto che apparire" (e vai con la morale!!!). Bene, adesso che vi ho spiegato che tipo di strumento è la chitarra possiamo addentrarci nella recensione di un gioco che ha davvero dato filo da torcere al superbo Winning Eleven IV (generando, in alcuni casi e in taluni elementi, una vera e propria crisi di identità).
Le modalità presenti sono diverse e spaziano dalla classica modalità a un giocatore all'allenamento, passando per un paio di opzioni (disponibili solamente più avanti... molto più avanti) in grado di tenere alta la longevità di questo prodotto.
Si parte scegliendo il primo dei tre pezzi (che diventeranno quattro nel caso in cui si riesca a raggiungere un punteggio decoroso) che dovremo suonare durante la sessione di gioco e, da lì in poi, comincerà il delirio.
Lo schema di gioco è quello già visto

in Beat Mania - di cui ricalca fedelmente l'impostazione grafica - e consiste nel premere a tempo i tasti, o meglio i colori, indicati a video. Più facile a dirsi che a farsi dal momento che a complicare ulteriormente le cose ci si mette anche il plettro! Eh si, perché come tutti certamente saprete, la chitarra elettrica si suona quasi sempre con il plettro (eccezion fatta per Mark Knopfler), chiamato, dal meno "profani", anche palettina, affarino, peltro e chi più ne ha più ne metta. I pezzi in cui potrete cimentarvi sono davvero tanti e non ci si può certamente lamentare per la poca varietà, visto che spaziano dal classico R&B, Rock & Roll, Hard Rock fino ad arrivare ai tecnicissimi Jazz e Grind. Quello che spaventa, che fa si che la mascella di tutti i chitarristi in erba tocchi il pavimento, è la bellezza stilistica e strutturale dei pezzi, sempre accattivanti anche al trecentomilionesimo ascolto (i più belli sono sicuramente Evil Eye, J-staff -la sigla finale - e Happy man, anche se Chicago Blue e Jazzy Cat non sono sicuramente da meno).
Per essere sinceri, all'inizio i pezzi saranno circa una decina e gli altri verranno resi disponibili solo una volta che

avrete completato con successo un determinato numero di Stage (in teoria i nuovi hit vengono sbloccati ogni cinquanta stage portati a termine). Se avete qualche amico che suona in un gruppo o se avete assistito a qualche piccolo concerto avrete sicuramente notato che di fronte al chitarrista erano presenti diverse pedaliere. Tali strumenti di tortura servono ad applicare alla fida sei corde degli effetti che hanno il solo scopo di fornire alla performance un maggiore impatto, arricchendo il suono proveniente dall'amplificatore con qualche piccola ricercatezza. Anche in questo Guitar Freaks non è certamente da meno e, nonostante proponga solo tre modifiche (un flanger, un delay/echo e uno strano connubio di chorus e flanger), riesce a regalare la sensazione di trovarsi veramente su un palcoscenico, tutto grazie alla pressione del tasto select (che funziona come alcuni effetti della Zoom, regolati da un controller che viene installato direttamente sul corpo della chitarra).
Il sistema di controllo è buono, anche se

GUITAR FREAKS

dipende tutto dal vostro portafogli. Potrete utilizzare, come periferiche, sia il classico pad (il dual shock vibra che è un piacere) - non male anche se necessita di una pratica immensa e di dita piccole -, sia il "vecchio" controller di Beatmania (che non abbiamo purtroppo potuto provare... pare che l'ultimo avvistamento sia datato settembre 1945... un'altra vittima del marasma redazionale), sia una stupenda chitarra targata Konami. Il controller dedicato, che risulta forse l'unico in grado di soddisfare a pieno le richieste del "musicista" più esigente, è davvero bello da vedere (fronte bianco e retro viola) e l'unico difetto che può essergli imputato è sicuramente il prezzo, che si aggira sulle trecento migliaia di lire (per lo meno noi l'abbiamo pagato questa cifra)... decisamente troppo se non siete sicuri della vostra anima musicale.



Se amate la musica e, più nello specifico, la chitarra, dovete assolutamente avere questo nuovo titolo Konami. Davvero unico e superlativo, con tante di quelle modalità da far "sbroccare" anche il più sano tra di voi. Ottime idee implementate alla grande, come l'edit mode e la possibilità di registrare il vostro punteggio sul sito Konami. Qui stiamo già aspettando impazientemente il secondo disco. L'unico difetto: il prezzo. Quattrocentocinquanta mila lire (costo di gioco e controller, per lo meno tramite importatore parallelo) sono decisamente tante.

giudizio

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	60
SONORO	95
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**92**

BEMANI... SIATE MOLTI!!!

Quella di Bemani è una serie che non ha riscosso moltissimo successo nella penisola italica, vuoi per mancanza di conversione nel nostro formato (l'unico PAL che non potete dare come pappa al vostro cane), vuoi per l'elevato costo dei controller dedicati (obbligatori per godere a pieno del gioco e per semplificare un po' le situazioni più confuse). I coin-op che ho potuto vedere sono un vero spettacolo (quello di Dancing Stage su tutti) e solitamente le conversioni casalinghe non sono da meno. Eccovi una rapida carrellata nel mondo Bemani...

DANCING STAGE (DANCE DANCE REVOLUTION)

E simulatore di aerobica per eccellenza, l'unico coin-op in grado di far sembrare Mao e me due perfetti e agili figurini. Il gioco consiste, come nel caso di questo Guitar Freaks, nel pigiare i tasti al momento giusto e l'unica piccola peculiarità risiede nel fatto che il controller è costituito da una pedana con quattro enormi tasti raffiguranti le quattro direzioni. Nel caso in cui lo troviate in qualche sala giochi (e se siete così fortunati da trovare la nuova versione potrete ballare dei veri hit da discotabbozzo) accantonate pudore e vergogna e gettatavi nelle danze... non ve ne pentirete...

BEATMANIA

E la genesi di tutto, il progenitore di questa serie, giunto oramai al quarto disco aggiuntivo (quinto se si considera il gioco vero e proprio). Molto carino anche se in redazione non è riuscito a spopolare, complice anche la musica proposta, l'hip hop, che non riscuote molti consensi in quel di via Carducci. Davvero simpatico il controller che riproduce, con le ovvie semplificazioni del caso, una vera e propria console da diggei, con tanto di copri-piatto in velluto rosso!!!

POP 'N' MUSIC

Non ho mai avuto la possibilità di provare questo titolo ma il nostro caro MA mi ha assicurato che la mia vita non ne risentirà in maniera sostanziale. Si tratta, a occhio e croce, di una sorta di "pianoforte" e lo schema di gioco è lo stesso dei precedenti titoli. Da sottolineare i tre differenti livelli di difficoltà che mettono a disposizione una "tastiera" sempre più grande... vi fornirò ulteriori ragguagli una volta provatolo.

Global Game invade Udine.
non fatevi cogliere impreparati.

GLOBAL GAME

I MIGLIORI TITOLI E LE PIU' GRANDI OFFERTE PRONTE PER VOI.
PER IL PRIMO MESE ISCRIZIONE GRATUITA AL NOSTRO FANTASTICO CLUB - VIA BENEDETTO CROCE, 7 - 33050 UDINE TEL. 0432/299586

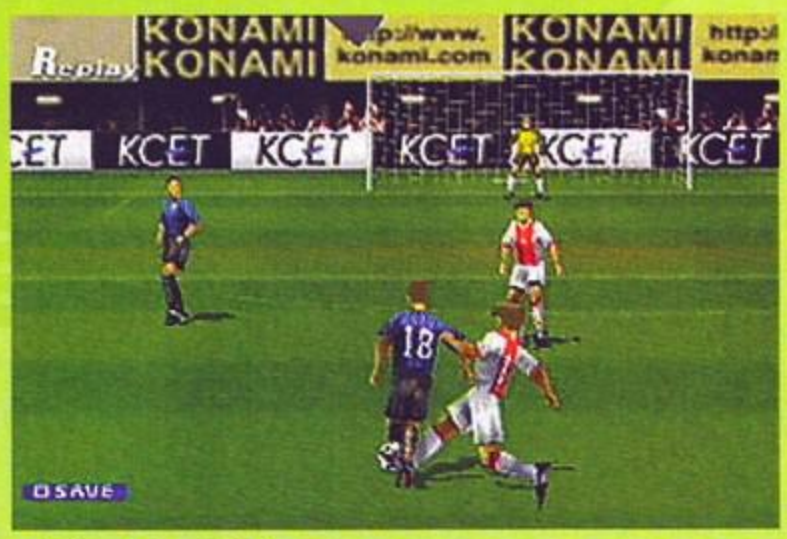
ISS EVOLUTION

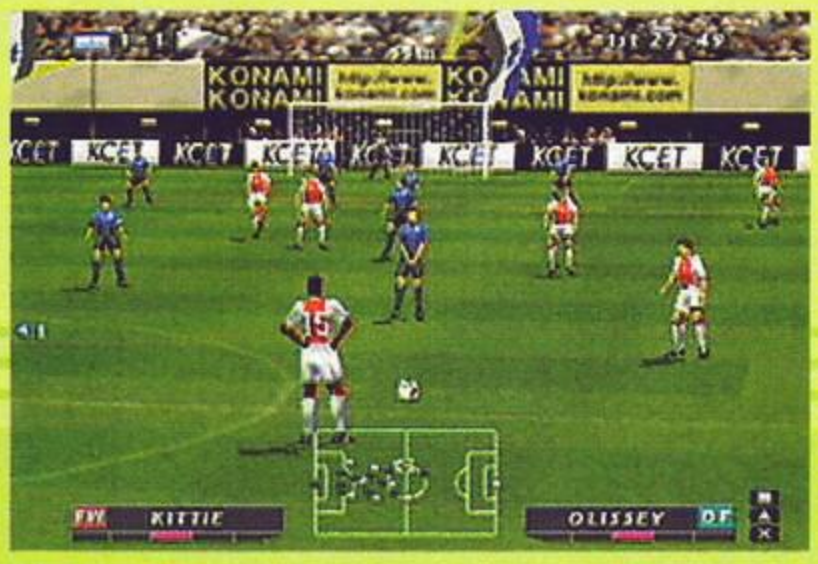
intro

TITOLO GIOCO
ISS EVOLUTION
DESCRIZIONE
"IL" GIOCO DI CALCIO
GIOCATORI
1-4
CASA SOFTWARE
KONAMI

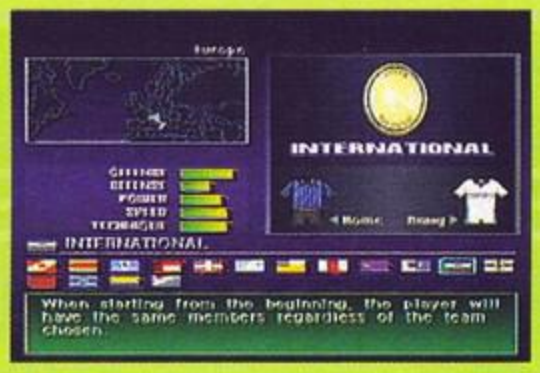
Gli appuntamenti stagionali con le serie di videogiochi possono servire a due cose: a potenziare l'immagine della serie o ad apportare miglioramenti sostanziali al contenuto. Noi preferiamo la seconda tipologia di avvenimenti... E a quanto pare anche la Konami...

Chi segue assiduamente i Simpson avrà senza dubbio visto la puntata "La famiglia Cartridge". Nell'apertura di quell'episodio si poteva seguire "dall'interno" quello che molti americani pensano veramente del calcio: la famigliola riunita davanti al televisore veniva sorpresa da uno spot relativo a una partita di calcio, zeppo di effetti speciali, fuochi d'artificio e ragazze in bikini che pubblicizzava l'incontro tra Portogallo e Messico chiuso dalla voce entusiasta del commentatore che esclamava "scopriremo qual è la nazione più potente del mondo" (per poter meglio apprezzare questa uscita dovete pensare al principale pubblico dei Simpsons, cioè gli statunitensi). Homer & compagnia a quel punto si recano allo stadio e assistono a una partita ridicola nella quale tutti i giocatori stanno fermi e la palla viene continuamente passata tra tre messicani immobili a centrocampo, mentre Brockman commenta stanco e annoiato "il tot giocatore passa la palla all'altro, la tiene, la passa, la tiene...". La telecamera quindi si sposta sul gabbiotto accanto dove possiamo osservare il commentatore sudamericano che si esalta e si appiccica al vetro urlando entusiasta le stesse parole pronunciate da Brockman. Il tutto finisce poi in rissa tra gli spettatori spazientiti e la puntata prosegue. Questa gustosa



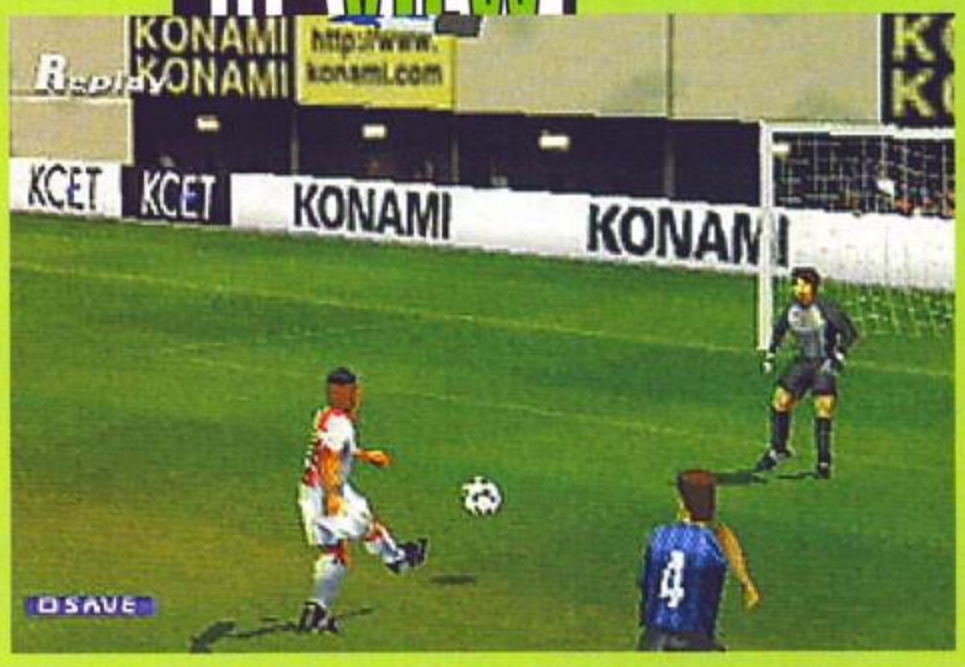


scenetta (molto più gustosa se guardata in TV, ovviamente - se ve la siete persa la suddetta puntata è in vendita nella cassetta Too Hot for TV) ci fa capire un po' di cose. Innanzitutto, gli americani sono fondamentalmente convinti che il calcio sia noioso e poco spettacolare (tant'è che non lo sanno riprendere nemmeno in TV, se provate a guardare una partita alla tele negli USA non riuscirete a seguire le azioni perché inquadrano sempre i giocatori in maniera molto ravvicinata e non riescono mai a beccare chi fa gol), inoltre non tutti sono in grado di capire che cosa esattamente rende il suddetto sport divertente.
Fortunatamente per noi, esiste un pugno di uomini che SA che il calcio è spettacolare e che SA che cosa lo rende divertente: questi intrepidi vivono molto lontano dagli Stati Uniti e dalla loro nefasta influenza (al contrario del team di sviluppo di FIFA che è canadese, non so se mi spiego), si nascondo sotto la sigla anonima KCET (Konami Computer Entertainment Tokyo) e ogni tot mesi sfornano un gioco per Playstation che consente a tutti i patiti del calcio di sentirsi in pace con il mondo.
La serie di ISS (o di Winning Eleven, la controparte giapponese) è sempre stata considerata un po' il "rifugio" degli estremisti calcistici dai giochi "piacioni", ricchi di immagine ma poveri di sostanza. Affiancato a un contorno tutto sommato scarno (squadre nazionali con nomi dei giocatori taroccati e un numero esiguo di opzioni) si poteva puntualmente trovare un "motore" di gioco coinvolgente, realistico e appassionante che permetteva di ricreare le emozioni delle vere partite non tanto al punto di vista estetico (come succede per nua serie che abbiamo già nominato troppe volte) quanto da quello del "succo". Cosa importantissima, con ogni nuova release la Konami ha sempre apportato notevoli miglioramenti al "motore" fornendo così ogni volta un gioco sempre più valido e essenzialmente meritevole dell'acquisto. Con questo ISS Evolution ha letteralmente esagerato, modificando radicalmente lo stile di gioco e, inserendo una tonnellata di



...O IL MODERNO PROMETEO

Una delle nuove opzioni più interessanti e flessibili del gioco è senza dubbio quella (per nulla originale, siamo d'accordo - in FIFA si può fare da un bel pezzo) di crearsi dal nulla il proprio (o i propri) campioni. In un gioco in cui le statistiche e i valori numerici rappresentano molto, questa possibilità permette di replicare qualsiasi calciatore esistente o inventato, occupandosi delle varie abilità e persino dell'aspetto fisico. Il fatto che non ci siano limiti (un massimo di punti a disposizione o simili) però significa anche che chiunque può mettere assieme una squadra di veri mostri o di veri brocchi... I giocatori "saggi" sanno che il bello sta proprio nell'equilibrio e nel saper vincere anche con una squadra con qualche punto debole, bisogna ammettere però che in questo modo si riescono a inventare delle situazioni piuttosto curiose...



"incollata" al piede (pur non raggiungendo la "modalità Kick Off") e tende a girare libera per il campo molto di più, i giocatori hanno più inerzia, possono finalmente prodursi in un paio di finte (questo a seconda dell'abilità del singolo calciatore) ed è molto più complesso controllarli. Senza ombra di dubbio si tratta della miglior simulazione calcistica mai realizzata, un giusto equilibrio di realismo e di concessioni alla giocabilità.

Dal punto di vista delle opzioni "pure e semplici" le uniche novità sono rappresentate dalla possibilità di modificare o creare dal nulla interi giocatori (ma non squadre ex novo complete di nome maglia ecc.) e di prendere parte alla nuova Master League, una competizione a sedici squadre alla quale prendono parte alcune famose squadre europee tra le quali troviamo Inter, Milan, Parma, Lazio e Juve) nella quale si parte con una squadra di brocchi che si può integrare mano a mano "acquistando" i campioni pescandoli da qualsiasi altra squadra (persino dalle All Star contenente i grandi campioni di tutti i tempi. Potete comprarvi Pelè, Maradona e Van Basten!). Questo non è un vero sistema di calciomercato ma si basa su una modalità a punti, abbastanza comoda ma che comunque lascia molto a desiderare (i giocatori venduti non producono utili, non ci sono contrattazioni...).

voti

consolle

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	92
SONORO	84
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	98
GLOBALE	**95**

giudizio

Fino a questo momento, il miglior gioco di calcio in circolazione. Decisamente più impegnativo dei suoi predecessori e forse per questo un po' più frustrante, ma anche incredibilmente completo e virtualmente privo di difetti. Se amate il calcio rimarrete più che soddisfatti, se non vi piace correrete il rischio di cominciare ad apprezzarlo. Evviva la Konami.

opzioni.
Dal punto di vista del gioco, ISS Evolution (o Winning Eleven 4 se avete la versione giapponese) è un gioco molto differente dall'ultimo titolo visto (e Cioè Winning Eleven 3 rance 98): la palla è molto meno

VISITATE IL NUOVO PUNTO GLOBAL GAME DI PARTINICO

(SE NE AVETE IL CORAGGIO)

GLOBAL GAME

Corso dei Mille, 183 - 90047 Partinico

Iscrizione gratuita il primo mese al nostro Club

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

Davide "Toso" Tosini

JADE COCOON

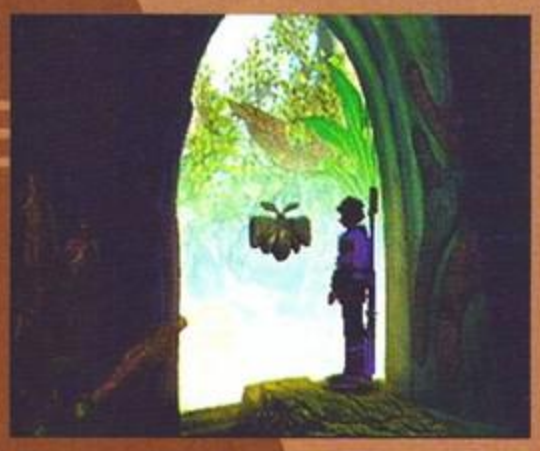
I giochi di ruolo sono alla frutta? Ma come vi viene in mente!?!

info	
TITOLO GIOCO	**JADE COCOON**
DESCRIZIONE	**ERREPIGGI'**
GIOCATORI	**1-2**
CASA SOFTWARE	**CRAVE**

Due mesi or sono mi era capitato tra le mani lo splendido packaging di Lunar Silver Star Story (di cui avete letto la recensione nel numero scorso), gioco di ruolo che, visti i particolari connotati (leggi: grafica bidimensionale e cose simili), dava la sensazione di fare del buon e sano retrogaming.
La trama si sviluppava attorno alla figura di Alex, coraggioso giovane che inseguiva il sogno di diventare Dragon master, raccontando del suo fantastico viaggio alla scoperta di se stesso.
Questo Jade Cocoon sembra ispirarsi molto al titolo dei Working Design, vuoi per gli stessi stratagemmi narrativi utilizzati nei due titoli, vuoi per il sogno dei due giovani protagonisti di queste avventure.
L'unica piccola differenza consiste nel fatto che se Alex aveva espresso autonomamente il desiderio di diventare un Dragon Master, il prode fanciullo che interpreteremo questa volta si trova costretto a ricoprire la carica del padre - un Cocoon Master,

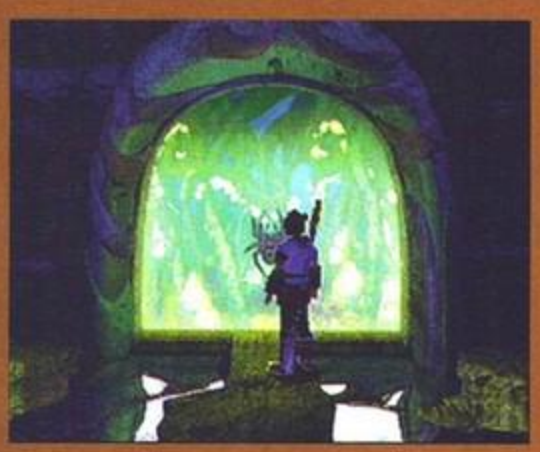
appunto - deceduto qualche anno prima in circostanze misteriose. La narrazione comincia qualche giorno prima che l'oscuro esercito sferri i primi attacchi alla città che ospita il nostro protagonista. Da qui in poi, tra incubi ricorrenti e spaventose rivelazioni, osserveremo da un punto di vista

privilegiato - quello del nostro eroe - la sua crescita e dovremo aiutarlo nel difficoltoso cammino che lo separa dal titolo di Cocoon Master. Dovete sapere che questa casta non è molto ben vista all'interno della città, perché pare che sia di cattivo auspicio. Quello che è certo è che sono gli unici a poter fermare il male, gli unici in grado di potersi addentrare nel cuore dell'oscuro impero per annientarlo. Non sarete comunque soli mentre vi incamminerete verso il vostro futuro, visto che, per diventare un Cocoon Master a tutti gli effetti, c'è bisogno di un matrimonio con una fedele fanciulla che pare essere l'unica in grado di spazzare via le vostre impurità interiori, nemiche forse più pericolose del male stesso.



Le strade che percorrerete saranno piene di pericoli, mostri e tutti gli ostacoli che vi possono venire in mente in questo momento. Non è comunque detto che tutto il male venga per nuocere...
Una cosa fondamentale di Jade Cocoon è che non è così importante uccidere i mostri. No, non sono impazzito, vi sto solo dicendo che non è l'unica strada percorribile. Molte volte conviene utilizzare l'ocarina (e con questo sono già quattro i giochi che, ultimamente consentono di suonare questo affascinante strumento) che troverete nelle prime sezioni dell'avventura per imprigionare i mostriciattoli che vi si pareranno innanzi. Certo, non è cosa facile e bisogna tener conto di diversi parametri (energia, livello di cattura del mostro e vostra abilità nell'imprigionare queste creature), ma vi posso assicurare che, alla fine, questa è la soluzione che paga di più.
Dovete sapere che, durante i combattimenti, avrete a disposizione diversi tipi d'attacco che spaziano dalla semplice forza bruta (quando usate le armi, per intenderci) e arrivano all'evocazione di creature magiche. E indovinate un po' quali sono queste creature? Bravi, i mostriciattoli che avrete catturato strada facendo. Ovviamente i mostri imprigionati sono delle creature impure, dominate cioè da sentimenti e stati d'animo maligni. Ecco quindi che la vostra cara mogliettina torna nuovamente utile. Sarà infatti lei che si assumerà il compito di depurare i vostri bottini di guerra, preparandoli amorevolmente perché si schierino al vostro fianco.

Tecnicamente questo Jade Cocoon è realizzato discretamente e il motore che muove il tutto sembra davvero solido.
L'aspetto grafico è stato ben curato e sia le animazioni sia gli scenari sui quali si muoverà il nostro eroe sono davvero carini e fanno la loro figura (pur non scalfendo minimamente lo strapotere del settimo capitolo della saga più famosa di tutti i tempi), risultando sempre puliti e ordinati. Il sistema di controllo, che si rifà molto ai grandi classici, riesce a fornire un buon feeling grazie a una risposta veloce e affidabile ai comandi impartiti (per carità, non è che serva questa gran velocità in Jade Cocoon, però ho apprezzato il fatto che il protagonista non rimanga inchiodato in "zone morte" dello schermo).
Ottimo anche il sonoro che fa ampio sfoggio di una buona gamma di motivi, tutti molto evocativi e ben realizzati. Azzeccata anche la scelta delle voci assegnate ai personaggi del gioco; la più bella è forse quella del ragazzino odioso che continua a volersi mettere in mezzo tra voi e vostra moglie, apostrofandovi con aggettivi non sempre carini. Sappiate che, anche se sembra così antipatico, correrà presto in vostro aiuto e... il resto è una sorpresa.
Il fiore all'occhiello di questa produzione è senza dubbio l'elevata giocabilità del titolo, nonostante le primissime sessioni di gioco possano risultare noiose e frustranti a causa dell'elevata mole dei dialoghi e di una certa latitanza in fatto di azione/esplorazione vera e propria... non vi preoccupate e perseverate, ne rimarrete soddisfatti.
Per ciò che concerne la longevità, posso solo dirvi che rimarrete ben



presto affascinati dalle vicende narrate e risolvere i vari misteri che si celano dietro la vostra anima vi richiederà parecchio tempo. Oltre a tutto questo avrete anche la possibilità di sfidare un vostro amico, o meglio i mostriciattoli che ha conquistato durante le sue scorribande, attraverso un "sottogioco" che ricorda molto da vicino il carinissimo Monster Rancher (piccola notiziola: è uscito da poco il seguito di questo spettacolare gioco. Stay tuned per una recensione dettagliata!).
In definitiva, non posso che consigliare questo titolo a tutti gli amanti dei GDR (o RPG che dir di voglia) ma anche a tutti quelli che hanno deciso di avvicinarsi a questo genere per la prima volta. Un gioco davvero bello e per tutti!

voti

consolE

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	87
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**

giudizio

Bello, davvero bello. Mi sono divertito parecchio a giocare questo Jade Cocoon, nonostante fossi decisamente scettico al momento della consegna del materiale. Certo non è un titolo Square, ma vi posso assicurare che vi ci divertirete parecchio. E una volta finito? Ma è ovvio, darete mazzate ai mostriciattoli dei vostri amichetti più intimi!

ERREPIGGGI' CHE PASSIONE

Pare che il filone dei giochi di ruolo abbia trovato, in casa Sony, il terreno giusto per proliferare. Non è un caso, infatti, che quasi tutte le software house vogliano dire la loro in un campo che, come tutti gli appassionati di genere di giochi, non ammette errori o approssimazioni. La gente vuole una trama solida, ricca di colpi di scena, con dialoghi interessanti e, perché no, contenuti adulti. Avete trovato tutto questo in Jade Cocoon? Ne volete ancora?

FINAL FANTASY 7

E' forse uno degli RPG più conosciuti al mondo. Davvero bello e soprattutto molto longevo. Un vero must per tutti gli amanti del genere... ed è anche disponibile nella collana Platinum.

FINAL FANTASY 8

Se quello di prima era il gioco più famoso al mondo, questo ne è sicuramente un degno seguito. Nonostante i commenti letti su vari newsgroup non siano tutti positivi, pare che questo nuovo capitolo della saga di Final Fantasy abbia tutte le carte in regola per bissare il successo del suo predecessore. Tutto in italiano!

THE GRANSTREAM SAGA

Gioco di ruolo un po' atipico, questo. La trama era davvero carina e l'introduzione dei combattimenti in tempo reale lo aveva avvicinato più al genere delle avventure. Molto simpatici i filmati, in stile manga, che venivano intercalati alle fasi di esplorazione. Ottimo per i neofiti, carino per gli appassionati.

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

Stupendo e coinvolgente al punto giusto, questo Lunar Silver Star Story Complete, si presenta come uno dei migliori RPG bidimensionali di sempre. Non è nient'altro che la conversione diretta di un vecchio gioco per Saturn, sfortunata macchina lanciata, diversi anni or sono, da Sega. Da vedere assolutamente! Piccolo appunto al prezzo (peraltro giustificato da tutte le chicche presenti nel pacco) che si aggira attorno alle centosettanta migliaia di lire.

Ci stiamo precipitando da voi.

Apre a **Sciacca** il nuovo centro Global Game

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

I MIGLIORI TITOLI E LE PIU' GRANDI OFFERTE PRONTE PER VOI, PER IL PRIMO MESE ISCRIZIONE GRATUITA AL NOSTRO FANTASTICO CLUB

I loghi i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

A cura di Davide "ToSo" Tosini

STAR WARS
EPISODIO UNO
LA MINACCIA FANTASMA

Info	
TITOLO GIOCO	STAR WARS EPISODIO UNO: LA MINACCIA FANTASMA
DESCRIZIONE	AVVENTURA JEDI IN 3D
GIOCATORI	UNO
CASA SOFTWARE	LUCAS ARTS

Mai sottovalutare il lato oscuro della forza...

questione porta sui nostri schermi, direttamente da sale cinematografiche super intasate, le vicende del piccolo Anakin, di Palpatine (più che il nome di un senatore sembra un invito a delinquere) e della terra di Naboo, ricalcando in maniera abbastanza fedele la trama originale del film. Tra le licenze videoludiche più vistose possiamo annoverare l'incontro tra Jar Jar Binks e l'accoppiata formata dal maestro Qui Gonn Jin e Obi Wan Kenobi, qui inspiegabilmente divisi prima e riuniti solo nel momento che precede il viaggio verso la città sommersa dei Gungan.
Per farci rivivere le emozioni della pellicola i programmatori della Lucas

So che la citazione riportata in apertura non centra assolutamente niente con l'ultimo lavoro di Lucas e compagnia bella, ma la ritengo una delle frasi più profonde dell'intera trilogia. Immagino che conosciate tutti, almeno per sentito dire, una delle trilogie più famose della storia del cinema, quindi non sto qui a raccontarvi tutto quello che succede negli episodi tre, quattro e cinque e passo immediatamente a parlarvi di questo gioco. Il titolo in

Arts hanno adottato uno schema di gioco che ricorda molto da vicino quello della serie Tomb Raider, con le ovvie eccezioni del caso. Tanto per cominciare la visuale sarà un insolito misto di inquadrature tre quarti/ volo d'uccello mobili, che comunque riescono sempre a farci tenere sotto controllo la situazione. Il sistema di controllo risulta nel complesso abbastanza soddisfacente e guadagna, rispetto alla versione PC, in precisione. In questa versione i tasti rispondono davvero bene, mentre le direzioni hanno ancora qualche piccolo problemino. In sostanza questo Episodio Uno è un arcade/adventure in terza persona dove l'azione sarà intervallata da diversi puzzle da portare a termine. Questi enigmi non sono certo difficilissimi e solitamente possono essere ricondotti al semplice "premiquestotastocheaprequellataIporta", quindi non pensate di rimanere bloccati in qualche punto per più di qualche minuto.

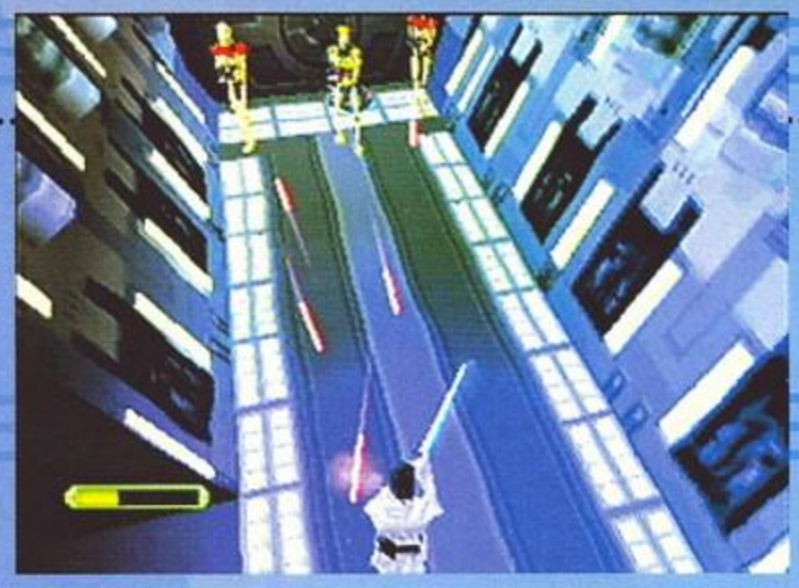
L'azione vera e propria è davvero interessante e non ci si può certo dimostrare indifferenti al fascino che nasce dal poter maneggiare una vera spada laser Jedi (nelle prime sezioni la utilizzerete anche da scudo, proprio come nell'apertura del film). Questa sarà infatti l'unica arma di cui potrete disporre all'inizio del gioco, ma verrete in possesso delle altre una volta rotte determinate casse. Oltre alle armi standard che potrete annoverare nel vostro inventario sarà possibile, in determinate zone di alcuni livelli, utilizzare delle postazioni di fuoco fisse che risulteranno il più delle volte l'unica via per eliminare tanti nemici in poco tempo (nel secondo livello, quando dovrete salvare il vostro nuovo amichetto, dovrete fronteggiare una quindicina di nemici... inutile dirvi che la mitragliatrice lì presente vi semplificherà notevolmente le cose), con notevole risparmio delle vostre scorte private.
Il passaggio da un livello all'altro sarà allietato, oltre che da simpatici fotogrammi del film, da ottimi FMV

(acronimo che sta a indicare i "filmati a tutto schermo", nel caso vi foste persi gli ultimi cinque anni di sviluppo dei videogiochi), realizzati in computer graphic (purtroppo non presi direttamente dai film... purtroppo!), che avranno lo scopo di

UN PAIO DI BUG FASTIDIOSI...

Il gioco non è certo una perla di programmazione e oltre all'odiato clipping ci si trova di fronte a diverse altre piccole imprecisioni o bug che dir si voglia. Prendiamo per esempio le missioni in cui dovrete scortare Jar Jar Binks, il più delle volte capiterà che l'ingenuo Gungan si impalli, rifiutandosi di adempiere ai compiti cui i programmatori lo hanno preposto. Risultato: lui muore e voi siete costretti a rigiocare la missione. Una bella seccatura, eh?

STAR WARS
EPISODIO UNO LA MINACCIA FANTASMA



Illustrarci l'evolversi delle vicende. La grafica è discretamente curata anche se non si può certo dire che si siano sforzati tanto per utilizzare una palette ricercata, visto che i livelli, in quanto a colori, si somigliano tutti (o meglio tutti quelli ambientati in luoghi chiari somigliano a tutti quelli ambientati in livelli chiari e la stessa cosa vale per i livelli più cupi).

Parlando del sonoro non si può che mettere l'accento sullo stupendo lavoro di localizzazione svolto dai ragazzi della CTO, anche se a onor del vero, non tutte le voci riescono a sostituire quelle dei doppiatori originali (mi riferisco, in particolare, a quella di Obi-Wan Kenobi, che ricorda moltissimo quella di un personaggio di "Siamo fatti così", il cartone animato ambientato nel corpo umano... Ve lo ricordate?). Le frasi del film sono state riportate pari pari e le licenze che si sono presi in alcuni punti non stravolgono in maniera eccessiva la vera essenza del film più atteso dell'anno.

La giocabilità totale di questo titolo si attesta su livelli medio alti, soprattutto se siete dei veri fan della saga. I livelli sono ben articolati, non troppo vasti (eccezion fatta per la città sottomarina dei Gungan, che al primo impatto risulta davvero molto confusionaria) e di facile esplorazione. Le difficoltà cominciano a venire alla luce quando si approda al castello della principessa Amidala, dove saranno messi duramente alla prova i vostri riflessi e il vostro cervello.

Per quanto riguarda la longevità, tutto dipende dal vostro grado di coinvolgimento. Cerco di chiarire il concetto: se siete dei fan sfegatati di Guerre Stellari, giocherete questo titolo fino alla morte, dimenticando di mangiare, bere (e questo non è sempre un male) e dormire. Se invece appartenete a quella schiera di persone che si limitano a considerare Star Wars un semplice filmettino di serie B, questo prodotto nato dalle poderose menti della Lucasarts non vi sfiorerà minimamente e la realizzazione tecnica non eccelsa darà il colpo di grazia a un titolo tutto sommato sufficiente. Sta a voi quindi decidere da che parte stare... Un piccolo consiglio: sarebbe il caso prima di giocare a La Minaccia Fantasma guardiate il film... Potreste non apprezzare appieno il gioco e sarebbe un vero peccato.

voti — console

MACCHINA PLAYSTATION	
GRAFICA	86
SONORO	86
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	82

giudizio

Mi sento di consigliare questo titolo solo a tutti i veri appassionati della serie o a quelli che hanno cominciato ad apprezzarla solo dal recente Episodio Uno. Tecnicamente non può essere certo definito lo stato dell'arte ma, una volta che vi sarete lasciati rapire dall'interessante trama, non sarete più in grado di staccarvi da questo gioco.

Alte prestazioni a BASSO COSTO...

a sole **49.900** Lit.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

sulla tua Playstation!

"La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro."
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Ubi Soft

UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it

PlayStation

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

3D PLANET

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
info@3dplanet.it

ASTROCOMPUTER

VI PRESENTA LA NUOVISSIMA

SEGA DREAMCAST
VERSIONE EUROPEA (PAL)

PREZZO ECCEZIONALE
TELEFONARE!

Dreamcast

NOVITÀ IN USCITA...

- BLUE STINGER
- DYNAMITE COP
- FORMULA 1
- MORTAL KOMBAT GOLD
- NFL BLITZ 2000
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- TOY COMMANDER
- VIRTUA FIGHTER 3

SONY PLAYSTATION

VERSIONE UNIVERSALE

L. 249.000

DISPONIBILI
ULTIME NOVITA'

PlayStation

NOVITÀ IN USCITA...

- DINO CRISIS
- F1 '99
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY 8
- FOOTBALL MANAGER
- METAL GEAR SOLID 2
- RAYMAN 2
- STAR WARS EPISODIO I
- OVERBLOOD 2
- TOMB RAIDER 4

NINTENDO 64

VERSIONE PAL + MARIO 64

L. 219.000

DISPONIBILI
ULTIME
NOVITA'

NINTENDO 64

DISPONIBILI LETTORI E TITOLI DVD VIDEO

LETTORE DVD
SONY DVP-M35
MULTI STANDARD PAL-NTSC

TELEFONARE

LEGGE TUTTI I TITOLI DI QUALSIASI AREA GEOGRAFICA

NUOVI FILM DVD IN USCITA...

- RONIN
- BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
- LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
- C'E' POSTA PER TE
- LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
- LA MASCHERA DI ZORRO

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE.

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

e.mail info@calamaitekno.it

INTERNET

CALAMAI TEKNO

VIDEOGAMES

www.calamaitekno.it

PLAYSTATION con DUAL SHOCK e MEMORY CARD

L. 239.000*

*acquistando 1 gioco a scelta

ACTION REPLAY PROFESSIONAL DATEL con VHS L. 99.000
DUAL SHOCK SONY + Memory Card L. 59.000
COPPIA JOIPAD INFRAROSSI L. 69.000
CONVERTER PER ACCESSORI PSX SU PC + GIOCO L. 39.000
PRO-PILOT L. 79.000
JOISTICK ARCADE DOPPIA POSTAZIONE L. 99.000
VOLANTE + PEDALIERA + GIOCO L. 119.000

OFFERTA 2 GIOCHI PLAYSTATION A L. 99.000 CON PORTA CD OMAGGIO

ATTACK OF THE SAUCERMAN - GLOBAL DOMINATION - KINSLEY'S ADVENTURE - LIBERO GRANDE - BLOOD LINES - RETRO FORCE
MARVEL S. HEROES VS. STREET FIGHTER - OMEGA BOOST - PROJET OVERKILL - R - TYPE DELTA - SPEED FREAKS - MEDIEVIL - APE ESCAPE
ISS PRO '98 - ROLL CAGE - ABE'S EXODUS - VIVA FOOTBALL - RESIDENT EVIL II - TOMB RAIDER 3 - PRO 18: WORLD TOUR GOLF

IN ARRIVO NOVITÀ STREPITOSE

DREAMCAST + SONIC + JOIPAD

L. 539.000

MEMORY VMS L. 59.000 - VOLANTE L. 149.000 - JOISTICK L. 99.000

IN ARRIVO VIPER M-1 per PC

il primo gioco HENTAY in italiano e sanza censure a

L. 59.000

50122 FIRENZE . VIA DEI CIMATORI, 17/R
TEL. 0552382243 . FAX 055296911

CALAMAI TEKNO INTERNET.VIDEOGAMES

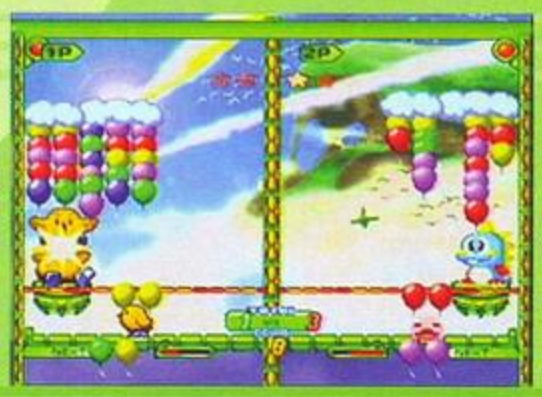
A cura di Davide "ToSo" Tosini

POP 'N' POP

Ecco a voi il cattivissimo, terribilissimo e minacciosissimo Evil King, tormentatore di tutti i sogni presenti, passati e futuri.

TITOLO GIOCO	**POP 'N' POP**
DESCRIZIONE	**ADDOMESTICA PALLE**
GIOCATORI	**1-2**
CASA SOFTWARE	**TAITO**

Oh, ma cosa sono quelle facce perplesse? Ah, non sapete chi è questo Evil King. Male, molto male. Pensate a quei poveretti della Taito che da secoli provano a regalare qualche ora di felicità alle vostre ragazze (e purtroppo per voi/noi il più delle volte ci riescono)... come potrebbero reagire se sapessero che voi non conoscete il nome del cattivone protagonista del loro ultimo puzzle game? Male, ve lo dicevo prima. Cerchiamo, una volta tanto, di essere sinceri con noi stessi. Non ce n'è mai fregato niente di quei due draghetti falliti, che non erano neanche capaci di sparare fuoco dalle loro fauci ma si riducevano a produrre delle orrende bolle di sapone. Però quella ragazza era proprio tant... ehm ci piaceva proprio tanto e così abbiamo deciso di avvicinarci a quell'insulso coin-op. Ma come, dove sono sangue, sgozzamenti e stupri (che ultimamente sembrano andare molto di moda nei videogiochi... e pensare che hanno visto uno stupro anche in Resident Evil 2... e io che l'ho finito sei volte no... vabbè, misteri dei bigotti)? Ah, qui devo solo sparare palline? Ma guarda che a sparare palle sono già capacissimo... ho la media dell'otto in matematica. Ti basta questa? No? Ma se io gioco a 'sto coso, poi tu esci con me? Come sarebbe a dire solo se ti batto?
In linea di massima questo era uno stralcio di conversazione che



imperversava nelle sale giochi qualche tempo addietro. Triste, non trovate? Comunque, visto che il fine giustifica i mezzi, un'intera generazione di smanettoni incalliti ha dovuto sostituire il bazooka con delle bolle di sapone prima (Bubble Bobble) e con delle palline colorate poi (Puzzle Bobble). Tutto questo per entrare nella vita di quella ragazza (e non siate maliziosi...). Risultato: noi ci siamo rovinati l'esistenza e quelli della Taito passano tutte le estati sotto il sole cocente di Santo Domingo.
Scherzi a parte, questo Pop 'n' Pop è un titolo prodotto dalla casa madre dei vari episodi che narrano le vicende di quei due draghetti di cui sopra e sembra portare una leggera ventata di innovazione in uno schema di gioco che pareva essere arrivato alla frutta (del resto il motto pare essere squadra che vince non si cambia e alla Taito questo lo sanno bene. Quattro o cinque edizioni pressoché identiche dello stesso gioco... complimenti!).
Questa volta avrete a disposizione dei palloncini colorati da "sparare" contro quelli già presenti sulla nuvola che sovrasta l'area di gioco e il vostro scopo sarà quello di eliminarli tutti per accedere allo schermo successivo. La novità consiste nel fatto che, mentre nei precedenti giochi di questo genere gli oggetti da eliminare poggiavano su una base fissa, in questo Pop 'n' Pop la nuvola/base oscillerà da destra verso sinistra (e viceversa), rendendo indispensabili, per raggiungere un nuovo stage, doti quali tempismo e colpo d'occhio.
La prima cosa che attira l'attenzione è il grande numero di modalità disponibili, anche se, una volta provate tutte, si capisce che l'unica cosa in cui differiscono è il nome. Le principali rimangono quindi le solite a cui siamo stati abituati: il famigerato Story Mode (con una trama che non sfigura di fronte a quella di Silent Hill... ovviamente sto scherzando!) e il Versus, vera e unica anima di questa produzione.
La prima delle due opzioni menzionate vi consentirà di scegliere di volta in volta quale stage affrontare, seguendo un percorso che ricorda molto da vicino un albero genealogico. Ogni volta che terminerete con successo un livello assisterete a una scena "animata" (le virgolette sono d'obbligo, visto che l'unica cosa che si muove è il testo sotto la vignetta) che avrà come solo e unico scopo quello di farvi comprendere i perché della vostra esistenza.
La seconda opzione invece vi consentirà di sfidare un amico (anche un conoscente va benone, basta che abbiate una confidenza tale da poterlo insultare) e ricoprirlo di sberleffi e insulti, che sono da sempre l'unico motivo per cui continuiamo a giocare ai puzzle game (si da il caso che non sempre la ragazza di cui sopra fosse intenzionata a uscire con noi, ma visto che le duecento lire - mamma mia sto invecchiando anch'io - erano già state inserite, giocare era d'obbligo).
La grafica si attesta, come al solito, su livelli mediocri, come del resto era logico aspettarsi da un titolo del genere. I fondali sono scialbi, piatti e le uniche cose degne di nota sono le buffe animazioni del nostro alter ego digitale (e non del pod da cui lancia i palloncini) e quelle dei vari power up che sarà possibile utilizzare (vengono distribuiti seguendo la famosa legge dell'aleatorietà degli eventi... in parole povere: a casaccio).
Questi power up rappresentano più che un bonus per il giocatore, un malus per l'avversario, un po' come le bolle colorate che, in Bust a Move, venivano spedite nello schermo adiacente al vostro...
L'unica piccola differenza è rappresentata dal fatto che in questo titolo le "cattiverie" vengono attivate dallo scoppio dei palloncini contigui a quello con il letale simbolo.
Ce ne saranno di diversi tipi (di power up... che avevate capito), alcuni dei quali cambieranno a seconda del personaggio interpretato (mantenendo comunque lo stesso effetto, ossia quello di ritardare l'avversario), mentre altri saranno

PUP PUP

giudizio

Mah, non saprei proprio a chi consigliarlo. Se amate i due draghetti di Bubble Bobble potrete trovare una ragione nell'esistenza di questo prodotto, altrimenti sarete tentati di scaraventarlo fuori dalla finestra. Può comunque essere considerato come valida alternativa al solito connubio cd musicale/braccialetto d'argento (il gioco è un po' più dispendioso ndRagno) che regalate alla vostra ragazza in occasione del vostro "X" anniversario. Pensateci bene...

voti

consolle

MACCHINA	
PLEISTESCION	
GRAFICA	68
SONORO	75
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	**79**

stordisce i suoi nemici a suon di martellate. Ma torniamo all'analisi tecnica...
Il sonoro rientra nella norma e propone un discreto mix di pezzi angoscianti che si alternano a stacchetti decisamente carini e accattivanti. Anche il sistema di controllo non fa certo gridare al miracolo e gli unici due tasti che verranno utilizzati non sono certamente a messi a repentaglio da un gioco che, tutto sommato, stenta a far decollare l'entusiasmo (è tutto leeeeento. Troppo leeeento... ma dov'è la frenesia di Super Puzzle Fighter II Turbo?!?).
Una delle poche note positive è la presenza, dopo tanti anni di latitanza, del famoso kiwi di The New Zealand Story (e ci sono anche diversi protagonisti dei precedenti prodotti pubblicati da Taito, come per esempio l'eroe più pacioccoso di tutti i tempi... quel tizio grassottello che sparava arcobaleni in Rainbow Island. Ve lo ricordate?), gioco che a suo tempo spopolò più o meno in tutte le sue varie incarnazioni.
In definitiva questo "nuovo" titolo targato Taito risulta poco convincente, anche se potrebbe indubbiamente piacere a tutte quelle persone che si avvicinano per la prima volta alla consolina grigia di casa Sony e a quelli che non hanno mai visto SPF2 Turbo... Eretici!

comuni a tutti i protagonisti del gioco (mi riferisco per esempio al palloncino contrassegnato da una grossa freccia che, una volta fatto scoppiare, riporterà la nuvoletta sulla quale poggiano i palloncini qualche riga più in alto). Il più spassoso è forse quello del vecchiaccio canuto, che

Fuga per la vittoria!

Oltre ogni limite con il team dei tuoi sogni!

Emozione ad alta tecnologia.

Sballo, $, scommesse!

© Alstare 21.8.98
Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

www.ubisoft.it

Dreamcast.

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

Ubi Soft

UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
info@3dplanet.it

Sergio "Ray" Porcellini

PUCHI CARAT

Oh, un altro bel giochino della Taito! Chissà cosa sarà?

Domanda quasi retorica: da un po' di tempo a questa parte, gli unici (o quasi) prodotti Taito che arrivano in occidente sono i soliti puzzle game nati come costole di Puzzle Bobble. E forse è stato proprio questo il guaio: il grande successo del gioco con Bub e Bob come protagonisti (un titolo che, seppure tecnicamente non eccelso, poteva contare su di una giocabilità altissima) ha dato il via, come del resto era prevedibile, ad un'interminabile serie di seguiti. Non è passata che una manciata di mesi dall'uscita di Bust A

Punti

TITOLO GIOCO	**PUCHI CARAT**
DESCRIZIONE	**PUZZLE GAME CON LE PALLE**
GIOCATORI	**1-2**
CASA SOFTWARE	**TAITO**

Voti

Consolle

MACCHINA	**PLAYSTATION**
Grafica	79
Sonoro	78
Giocabilità	85
Longevità	80
GLOBALE	**80**

Giudizio

Potrebbe anche essere un gioco divertente, ma il concept è pura archeologia. Si tratta, in pratica, di un titolo che non sfrutta le potenzialità tecniche della Playstation e che, benché molto immediato, rischia di diventare ripetitivo a causa della limitatezza dell'idea di base. Poteva andare bene quindici anni fa, ma il giocatore medio attuale è abituato ad un altro tipo di software - o almeno lo spero...

Move 4 ed ecco qui due nuovi titoli che si inseriscono nello stesso filone. Dovreste trovare da qualche parte la recensione di Pop 'n Pop, ennesimo capitolo della saga pallonare dei due draghetti, ed eccoci qui invece a presentare un gioco anch'esso fortemente dipendente da delle sfere. In breve, la trama di questo Puchi Carat vede un personaggio principale (scelto da voi da una rosa di dodici tizi, ciascuno nato in un diverso mese dell'anno) gettarsi al recupero di una serie di gemme magiche dotate di grandi poteri, che potrebbero conferire al possessore il dominio su tutta la nazione, sul mondo, sull'universo, sulle dimensioni parallele e anche sul bagno di casa. Per riuscire nell'impresa, il protagonista improvvisato deve affrontare una sequenza di avversari sempre più agguerriti, sempre più grossi, sempre più cattivi, sempre più minacciosi, tra cui troviamo un bambino-genio, una ragazzina sorridente, una fatina volante, una specie di pupazzo di peluche e alcuni altri individui più o meno sani di mente. E come potrete fare per massacrarli? Semplice, basta sfidarli in una gara a questo incredibile gioco. Fondamentalmente, la partita vi vede controllare una piccola asse posta sul bordo inferiore dello schermo; appena sopra di voi c'è una linea di demarcazione. Dall'alto dello schermo pende un agglomerato di gemme di diversi colori, che dovrete colpire facendo rimbalzare una pallina tramite l'asse di cui sopra. La pallina inizialmente viene sparata da voi nella zona di schermo che vorrete; poi, quando ritornerà verso il basso, dovrete cercare di intercettarla, in modo che, rimbalzando, vada a colpire le gemme, distruggendole. Se la palla colpisce una gemma che ne abbia almeno una di uguale colore adiacente ad essa, provocherà una reazione a catena che ne distruggerà tutti i preziosi di quel colore direttamente o indirettamente collegati al primo (ad esempio, anche quelli attaccati a gemme adiacenti a quella presa). Ovviamente, questo causerà la caduta (e quindi l'uscita dal gioco) delle gemme appese a quelle eliminate. Se non riuscirete ad intercettare la sfera con l'asse, essa cadrà sul fondo dello schermo e le gemme si abbasseranno. Se le pietre supereranno la linea di demarcazione, avrete perso la partita. Competendo contro il computer o contro un amico, una combinazione di distruzioni particolarmente fortunata aggiungerà ulteriori gemme al quadro dell'avversario. Nel frattempo, sul fondale, potrete vedere un'immagine del vostro personaggio che esulterà in caso di buone prestazioni da parte vostra e si dispererà se invece le cose si metteranno male.

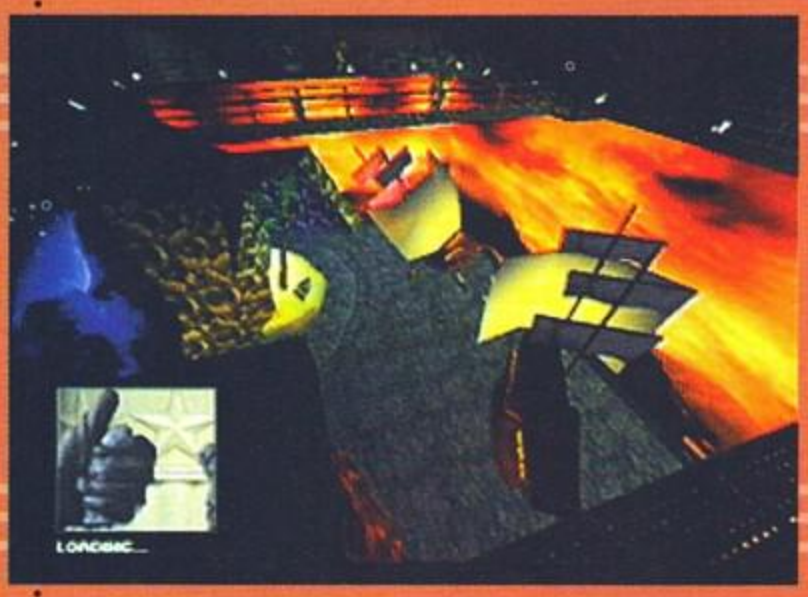
Vi ricorda qualcosa? In effetti, il concept di base di questo titolo è simile in maniera inquietante a quello di un gioco vecchissimo (sto parlando dei tempi del Commodore 64!), che aveva delle mattonelle al posto delle gemme e che, con diversi nomi e diverse varianti (in alcune c'erano delle immagini o dei filmati da scoprire una volta distrutte tutte le mattonelle), si è visto un po' in tutte le sale giochi e su tutte (o quasi) le macchine videoludiche dell'epoca. Le varianti alla struttura di base sono davvero poche (l'aggiunta di pietre nella modalità a due, per esempio) e questo prodotto sembra emblematico del nostro periodo videoludico. Si dice sempre più spesso che la mancanza di idee in questo ambiente sia cronica; beh, Puchi Carat è proprio un caso limite!

Intanto, grafica e sonoro sono molto funzionali e molto poveri; come del resto accade per in giochi della serie di Puzzle Bobble, sono realizzati in moda da richiamare una certa atmosfera infantil-demenziale. Le immagini in due dimensioni che compaiono sullo sfondo durante la partita sono molto colorate e divertenti, ma la Playstation non si sarà certo sforzata per produrre simili animazioni. Anche il sonoro, molto demenziale e molto bambinesco, è in tono con il gioco, ma non con le potenzialità della console. Le caratteristiche tecniche passano però in secondo piano di fronte ad una buona giocabilità; cose che, almeno entro certi limiti, c'è. Puchi Carat è divertente e vi farà passare qualche ora senza pensarci troppo su, ma non è certo un gioco che vi resterà nel cuore. Inoltre, mi ha indispettito il fatto che sia stata copiata così spudoratamente un'idea tanto vecchia, cercando di adattarla al mercato attuale con solo qualche piccola modifica... Insomma, se amavate il gioco dal quale Puchi Carat prende ispirazione, potreste trovare interessante una sua versione riveduta e corretto; altrimenti, questo puzzle game della Taito sarà solo un diversivo che non vi toccherà più di tanto.

Christian Antonini

RAINBOW SIX

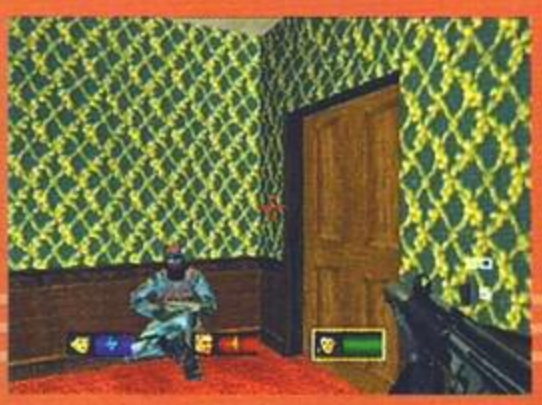
Il signor Tom Clancy si diletta di romanzi...



Il signor Tom Clancy si diletta di romanzi. E ne ha scritti davvero molti (anche senza contare le collaborazioni o le opere a quattro mani stiamo parlando di uno dei più prolifici scrittori di fiction dei nostri giorni). Il suo genere è un misto tra fanta-politica, spionaggio tecnologico, thriller e avventura che ha sguazzato in lungo e in largo nei mari della Guerra Fredda prima, e in quelli dei conflitti locali e crisi islamiche poi. Ora è approdato (o tornato) al filone del terrorismo internazionale (o meglio, lo ha fatto con uno degli ultimi romanzi). Rainbow Six, il romanzo, parlava proprio di questo. Rainbow Six, il gioco, si tuffa in alcune delle vicende narrative, ambientandoci molte missioni e tutto il suo contesto.
Il Rainbow Six di cui ci apprestiamo a parlare è l'adattamento dell'omonimo gioco per PC. Un "simulatore di teste di cuoio"? Forse. Rainbow Six è un gioco di azione con estrema enfasi sulla componente "stealth" ma che spesso necessita del combattimento per la soluzione delle missioni.
La storia del gioco è presto raccontata: nel '99, dopo un decennio dalla fine della Guerra Fredda, il terrorismo internazionale è tornato a sollevare la sua nera faccia e a minacciare il mondo. Nessuna nazione da sola è in grado di fronteggiare questa minaccia, ma combinando le forze... Nasce l'organizzazione Rainbow, composta da agenti provenienti dalle agenzie e dai corpi speciali di tutte o quasi le nazioni occidentali. Riuniti sotto la bandiera di un'unità con risorse e mandati senza limiti, capace di intervenire dovunque e con il minimo preavviso. "Six"? È il nome in codice del capo di Rainbow, un certo John Clark, un nessuno, una nullità, nulla di particolare (sto scherzando: quando operava era forse il più capace degli agenti, nessuno lo avrebbe voluto contro - almeno stando alla narrativa di Clancy).
Il gioco si svolge attraverso una sequela di missioni di svolgere (presentate una alla volta, man mano che si presentano). Fallirne una significa bloccare il gioco (Rainbow ha fallito e viene sciolta). Prima di partire in missione bisogna scegliere gli agenti a cui assegnare la patata bollente: al massimo tre, selezionabili da una rosa di nove. Gli agenti si differenziano per tutta una serie di parametri (punti vita, demolizioni, abilità con le armi, elettronica, stealth, etc.) e se non è passato tempo a sufficienza

Info

TITOLO GIOCO	RAINBOW SIX
DESCRIZIONE	ANTITERRORISMO IN SOGGETTIVA
GIOCATORI	1
CASA SOFTWARE	RED STORM ENTERTAINMENT/REBELLION



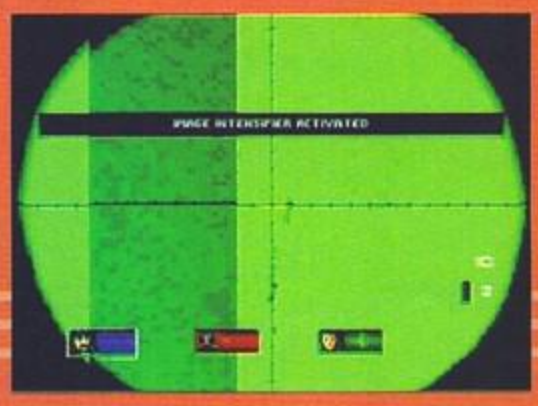
dall'ultima missione potresti portarvi in azione agenti feriti, con tutto quello che potrebbe conseguirne.
Scelti gli agenti (magari dopo aver guardato gli obiettivi di missione), si passa all'armeria, si ha generalmente la possibilità di scegliere tra tre tipi di uniformi (anche se le relative differenze non si notano molto in questa versione). E poi le armi: e qui le differenze contano! Accuratezza, rumorosità, tempo di ricarica, sono tutti elementi importanti, come il numero di colpi e il potere d'arresto (nulla batte un fucile a pompa, ma non sottovalutate le pistole!). Si sente molto la mancanza di un buon fucile da cecchino, anche perché non è previsto l'uso di un cecchino! (ahinoi! Dove andremo a finire?). Granate flashbang, a frammentazione, munizioni extra, kit per demolizioni e per scassinare, sensori cardiaci e via discorrendo...
Una volta equipaggiati si sceglie il punto di ingresso per ogni agente e qui si sente la mancanza di una mappa, o di uno scout, o comunque di una ricognizione di qualche tipo ("HumInt" viene chiamato: human intelligence). La prima volta che si gioca una missione si va molto a intuito...
Una volta iniziata la missione avremo la soggettiva dei nostri agenti, fornita tramite la loro vista e il loro udito (questo è tanto importante che si consiglia l'uso di una cuffia o di coinquilini silenziati). Nel centro dello schermo campeggia il mirino, la cui capacità di acquisire bersagli varia a seconda che si sia in movimento o se ci si è appostati. Il movimento può avvenire di corsa, accucciati, camminando, saltando o di lato: tutte modalità che è bene imparare. Per la visuale abbiamo a disposizione occhiali IR e mirino di precisione (fondamentali entrambi). E poi il tasto dolente: per passare da un agente all'altro si deve attraversare uno schermo tattico, mostrante le mappe relative ai diversi agenti. Tramite questo tattico è possibile selezionare l'agente attivo, ma questa pratica non blocca il gioco! Tantomeno è possibile passare da un agente all'altro durante la visuale soggettiva, o sperando che un'azione protratta appena intrapresa (scassinare o neutralizzare un ordigno, venga conclusa con successo).
Ma tutto questo non importa, perché la vera pecca è data dall'intelligenza artificiale, o meglio, dalla sua assenza: i nemici hanno l'abitudine (se vicini) di attaccare quando lasciate la soggettiva dell'agente in zona pericolo per attivarne un altro. E gli agenti stessi, se non vengono lasciati con l'ordine di difendere l'area in cui sono, sono capaci di

FLASHBANG?!?

Si tratta di bombe a mano dalla ridottissima carica esplosiva, sufficiente a farle detonare, ma in grado di sprigionare un lampo così accecante e un boato così assordante da stordire gli impreparati e gli incauti. Vengono spesso usate come diversivo o poco prima di un'irruzione. Ma guardando RS ci si chiede come mai, visto il loro effetto sonoro e il fatto che si possibile utilizzarle in un ambiente senza che, in certe missioni, non scattino tutti gli allarmi... Mistero.

REVIEW

vedersi comparire davanti un nemico e lasciarsi crivellare. Il problema è che non è possibile attribuire uno di questi ordini se non osservando l'agente destinatario dell'istruzione con un altro agente, ossia: per dare un ordine a un agente deve essercene nei pressi un altro. Nemmeno la grafica entusiasma. Sinceramente abbiamo visto risoluzione e dettagli migliori...Ok, ok, l'essenziale c'è tutto ma spesso il gioco lascia a desiderare. Una cosa davvero brutta è il fatto che attraverso la soggettiva di un agente tutti i suoi colleghi non solo sono uguali indipendentemente dal tipo di uniforme indossata, ma vengono rappresentati sempre con la stessa arma (un MP5) anche se uno impugna una pistola e l'altro un fucile a pompa, o peggio, se hanno solo una granata in mano....scadente. Ma poi il gioco è anche divertente! Le azioni sono coinvolgenti e la difficoltà delle missioni aggancia. I luoghi in cui ci si muove sono spesso labirintici ma una volta presa la mano il gioco va via che è un piacere e ci si passa delle ore tranquillamente. Solo che si deve essere degli appassionati, perché altrimenti è dura farselo piacere.... Peccato che gli agenti da usare siano solo al massimo tre, perché alcune missioni sarebbero davvero da affrontare con un team agguerrito, magari composto da diversi specialisti.



console

MACCHINA	PSX
GRAFICA	72
SONORO	74
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	82

voti

Concludendo, l'adattamento per PSX di Rainbow Six ha dei problemi, ma si tratta di un prodotto molto interessante, specialmente se si è disposti a passare sopra a qualche piccola pecca. Buon Divertimento

giudizio

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

DISPONIBILI LETTORI E TITOLI DVD VIDEO

LETTORE DVD SONY DVP-M35
(Multistandard PAL-NTSC)
Legge i DVD di qualsiasi area geografica

LA MASCHERA DI ZORRO
LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
C'È POSTA PER TE
BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
RONIN

A NOVEMBRE...

Dreamcast

È ARRIVATA LA DREAMCAST EUROPEA

PlayStation

NINTENDO64

NOVITÀ IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO 10.00-18.00
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Affidatevi ai professionisti della distribuzione di
VIDEOGAMES - CONSOLLE - ACCESSORI

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA
M Furio Camillo
0678349839 - 067822410 FAX 067858177
VISITATE IL NOSTRO SITO: http://www.totalgames.it
Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@flashnet.it

Davide Pessach

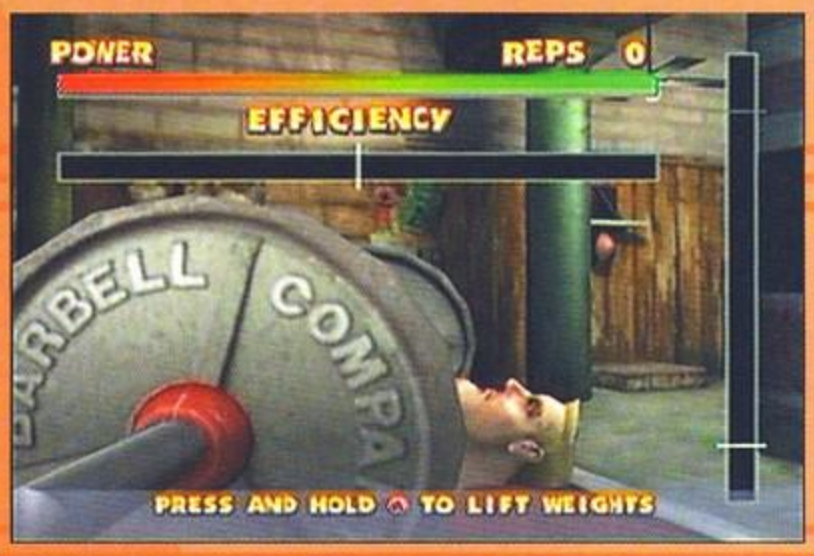
READY 2 RUMBLE

intro

TITOLO GIOCO
READY 2 RUMBLE
DESCRIZIONE
BOXE FUMETTOSA
GIOCATORI
1-2
CASA SOFTWARE
MIDWAY

Provate un po' a pronunciare a voce alta e con l'enfasi tipica il titolo di questo gioco... ecco, se vi chiamate Michael Buffer, avete appena guadagnato 800.000 dollari.

Non è uno scherzo. Quest'ometto, che si guadagna "da vivere" facendo l'annunciatore, per pronunciare la sua fatidica frase vuole circa un miliardo e mezzo di lire a serata... non male no?
Bene, a questo punto, anche i soggetti più problematici fra di voi avranno capito che il titolo in questione è una simulazione di boxe che prende spunto dalla spettacolarità di questo sport e, più in particolare, dallo scintillio degli eventi di punta (leggi incontri di "Iron" Mike).
Ready 2 Rumble è il primo titolo sportivo disponibile per Dreamcast e questo fatto mi ha a dir poco basito. La boxe è una disciplina che non ha mai trovato (stranamente) molto seguito nei videogiochi e, quando l'ha trovato, si trattava di titoli che non sorpassavano il "discreto" (se esclusiamo i titoli prettamente arcade dell'antichità come quel capolavoro di Punch Out per NES); questo fino a oggi...
Questo titolo Midway arriva scortato da mesi di campagne pubblicitarie, di preview e di anticipazioni varie che hanno creato un'attesa febbrile nei cuori degli appassionati (e del sottoscritto); le speranze sono dunque state esaudite? Lo saprete alla fine della recensione.
Ready 2 Rumble si presenta subito in maniera sfarzosa: un



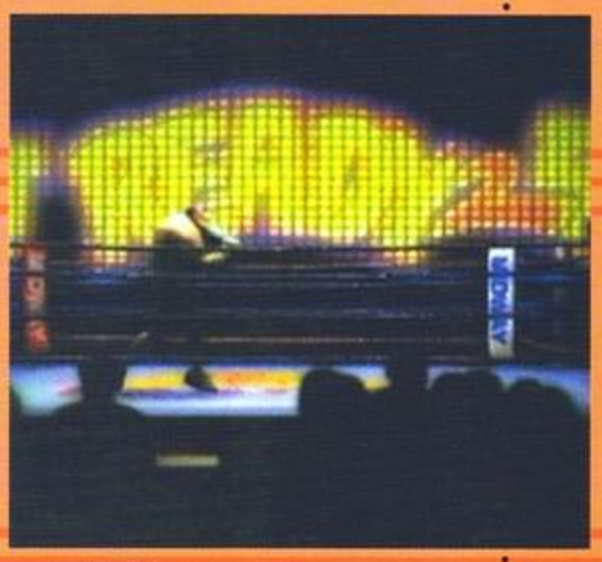
filmato che mischia scene reali ad animazioni realizzate in computer grafica ci accoglie dopo l'inserimento del CD nella console, già qui i più arguti possono intuire la classe di questo titolo... Successivamente, vengono presentati al giocatore dei menu estremamente chiari per la selezione delle modalità di gioco. Fondamentalmente, potrete prendere tre strade: arcade mode singolo, arcade mode multigiocatore e championship mode.
Nelle modalità arcade potrete sfidare il computer o un avversario umano in incontri estemporanei e senza conseguenza di sorta (se non l'umiliazione dello sconfitto e l'imbellimento del vincitore). In caso scegliate questa opzione, verrete catapultati nella schermata di selezione del pugile: 16 biechi individui si renderanno disponibili insieme alle loro caratteristiche salienti. Le caratteristiche dei vari pugilatori, purtroppo, si limitano ai dati anagrafici; per quanto riguarda gli attributi "pugilistici" di ognuno (velocità, resistenza e via di seguito) dovrete impararli con la pratica sul ring.
Accantoniamo, per ora (ci torneremo dopo), il discorso dei pugili e saliamo sul ring. Una volta scelto il vostro atleta, accederete al ring e alla presentazione dell'incontro. L'introduzione al match è, naturalmente, affidata a Michael Buffer che pronuncerà la fatidica frase e presenterà i due sfidanti. Anche in queste breve introduzione vi renderete conto della cura che è stata messa in questo titolo: ogni pugilatore viene presentato in stile "match al Madison Square Garden di New York", quindi, lo stesso boxeur si produce in un piccolo show personalizzato... molto, molto bello. Fatto questo, la campanella suonerà e l'incontro andrà ad iniziare e il divertimento, vi assicuro, inizierà subito a prendervi. In Ready 2 Rumble vi viene data la possibilità di utilizzare entrambe le braccia per colpi bassi e alti (quattro tasti, quelli colorati sulla destra del controller) e di schivare e parare. I colpi che potete portare, in verità, sono molti di più visto che potete combinare la pressione dei tasti con il movimento del joystick (o del pad a croce). Per quanto riguarda la difesa, invece, dovrete utilizzare i grilletti analogici (quelli posizionati al di sotto del pad): premeteli senza toccare il joystick per mettervi in guardia (alta e bassa) e utilizzateli abbinandoli a movimenti del joystick per schivare e indietreggiare.
Ora che sapete cosa potete fare, state pur certi che... le prenderete di santa ragione! All'inizio, infatti, un po' per la bravura dei boxeur comandati dal computer, un po' perché sarete distratti dal carisma dell'azione, vi ritroverete davanti ad una vera e propria pioggia di pugni sotto la quale, ben presto, cadrete al tappeto. Dopo un po' di pratica, capirete i fondamentali del gioco che poi, in sintesi, sono anche quelli della boxe vera: guardia, schivare, attendere che l'avversario si scopra e, solo quando lo fa, attaccarlo con furia, quindi tornare velocemente in guardia per evitare vendette.

L'azione, anche se l'ho schematizzata un po' troppo, risulta essere veloce ed estremamente divertente grazie alla fluidità della grafica e alla spettacolarità delle animazioni; oltre a questo, metteteci dentro il fatto che i pugilatori sono uno più simpatico dell'altro e avrete un quadro della situazione pressoché perfetto. Come promesso prima, torniamo a parlare dei personaggi. Come già detto, la scelta è piuttosto ampia (16 elementi), e ognuno degli individui è profondamente caratterizzato sia in quanto ad aspetto fisico (aspetto, animazioni, movenze) sia in quanto alla tecnica utilizzata sul ring: scegliete Afro Thunder se prediligete velocità e rapidità d'esecuzione, optate per Butcher Brown se volete potenza, scommettete su Jet Chin se vi piacciono le arti marziali.
Abbiamo parlato di pugilatori diversi fra loro e profondamente caratterizzati; un attributo che, al contrario, tutti possono sfoggiare è la simpatia. Ognuno dei sedici atleti ha animazioni spassosissime per la presentazione, la vittoria, le cadute al tappeto e tante altre situazioni; più di una volta ho incassato sequenze letali di colpi solo perché mi ero fermato ad ammirare un'animazione che non avevo visto prima.
Bene, abbiamo esaurito l'argomento gioco arcade, passiamo alla modalità "Championship".
Scegliendo questa opzione vi verrà data la possibilità di prendere un boxeur (all'inizio ne avrete disponibili soltanto tre) e di portarlo alla conquista del titolo mondiale. In questa modalità entrano in gioco i quattro attributi pugilistici degli atleti: forza, resistenza, destrezza ed esperienza. Ognuno di questi attributi è, all'inizio, posizionato sullo 0%; per aumentarlo (e migliorare così le prestazioni sul ring) dovrete allenarvi con vari attrezzi.
Ogni attrezzo ha un costo, uno scopo particolare e un mini-gioco abbinato. Una volta che avrete scelto l'attrezzo, potrete optare per l'allenamento automatico o per quello manuale; scegliendo l'allenamento manuale entrerete nel mini-gioco e guiderete personalmente il vostro pugile nella sessione di training. I mini giochi sono piuttosto vari, si tratta di prove di memoria, di velocità e di coordinazione; a seconda della vostra prestazione il pugile della vostra scuderia guadagnerà punti nell'area corrispondente.
Purtroppo, però, allenarsi costa e i mille dollari di partenza finiranno molto presto. A questo punto, dovrete imbracciare i guantoni contro altri atleti in incontri per denaro: in caso di vittoria vincerete la borsa del match e l'eventuale scommessa che avrete piazzato.
I soldi che guadagnerete in questo modo vi serviranno anche per competere nel mondiale; ogni incontro per avanzare in graduatoria, infatti, costa e il prezzo aumenta con l'avanzare del vostro pugile in classifica.
Tutto quanto detto può essere, ovviamente, salvato insieme con il vostro record (incontri vinti e persi) su una memory card. Quando avrete costruito un pugile decente, poi, potrete anche sfidare i pugili dei

RRRRRRUMBLEEEEEE!!!!!!!

Pensate che la boxe sia noiosa? Vi addormentate davanti agli incontri di "Iron" Mike (forse perché li danno sempre alle sei di mattina e sul giornale scrivono sempre che inizia alle tre)? Pensate che per queste ragioni Ready 2 Rumble non vi piacerà?
Niente paura, la Midway ha pensato anche a voi e ha inserito una piccola licenza alle regole della boxe per divertire proprio tutti; si tratta del Rumble. Ogni colpo di una certa violenza portato a segno vi regalerà una lettera della parola "RUMBLE"; una volta completata la parola magica, i vostri guantoni s'infiammeranno e avrete la possibilità di mettere a segno una sequenza di colpi tremenda dal nome di "Rumble Flurry", una vera e propria pioggia di pugni che il vostro avversario difficilmente potrà evitare. Sfruttare questi bonus risulta, spesso, di vitale importanza per uscire vincitori dagli incontri più duri, quindi non dimenticatevene (come ha fatto il sottoscritto nei primi incontri).

vostri amici e piazzare delle scommesse con il vostro denaro virtuale; eventuali guadagni in questi incontri vi serviranno per avanzare in classifica (attraverso altri match naturalmente, niente incontri truccati in Ready 2 Rumble).
Questo è tutto per quanto riguarda la descrizione del gioco, passiamo ai vari giudizi anche se, inevitabilmente, il mio parere è già evidente. Graficamente Ready 2 Rumble si comporta abbastanza bene: ottimi i pugili (sia come realizzazione, sia in quanto ad animazioni) ma solo discreto lo scenario. Le arene in cui combatterete sono soltanto due (una per gli incontri del titolo e una per le esibizioni) e si riempiono a seconda dell'importanza dell'evento; il pubblico, inoltre, risulta piuttosto piatto.
Dal punto di vista del sonoro, invece, gli elogi si sprecano: buona la musichetta di accompagnamento dei menu, ottimi gli effetti sonori nell'incontro e splendidi i commenti dei secondi. Dovete sapere, infatti, che ogni pugile ha un suo secondo all'angolo che parla con uno stile simile a quello del suo pugile: il secondo di Afro Thunder si esprime come un rasta, il secondo di Boris Konokimov ha uno spiccato accento russo, mentre altri collaboratori utilizzano un'ampia varietà di cadenze e idiomi (spagnolo, slang americano etc). Ad ogni modo, il parlato (dei secondi, del pubblico e dei pugili stessi) si spreca e costituisce un piacevolissimo (oltre che adatto) sfondo all'azione.
Un ultimo rilievo per il sonoro: splendido il sibilo dei guantoni per i colpi non andati a segno. Pensate che non tutti i pugili fanno sibilare i guantoni alla stessa maniera! Questo vi dà un'altra misura dello zelo applicato dagli sviluppatori in questo titolo.
La giocabilità è un altro punto forte del titolo. Anche se i tasti da premere sono sei e le combinazioni molte di più (ogni pugile dispone anche di un colpo segreto), non vi ci vorrà molto a memorizzare le varie mosse, specialmente se vi scegliete subito il vostro pugile preferito e utilizzate sempre quello per i primi giorni di gioco. Per quanto riguarda la longevità R2R si attesta su livelli buoni: tre livelli di difficoltà, sedici pugili, la modalità "Championship" e il gioco a due sono tutti elementi che contribuiranno a tenervi impegnati per un bel po' di mesi o, almeno, fino all'uscita del già annunciato seguito.



voti

MACCHINA	DREAMCAST
GRAFICA	90
SONORO	94
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	92

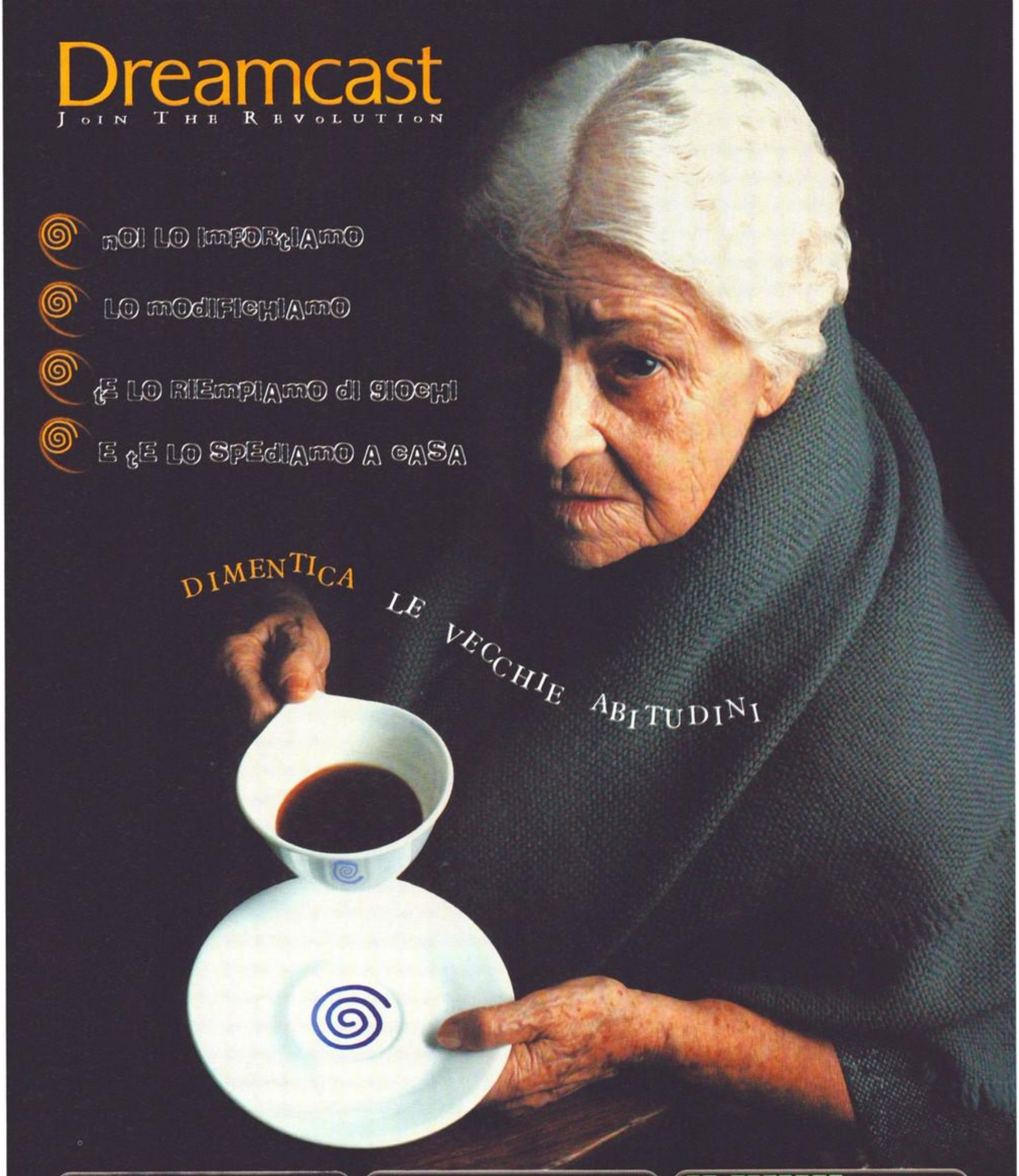
giudizio

Ready 2 Rumble è un ottimo prodotto: buona la grafica, ottimo il sonoro e altissimo il divertimento. E' consigliato praticamente a tutti: agli appassionati del genere, a chi vuole misurarsi con gli amici e ai giocatori solitari che amano costruirsi i propri personaggi e le proprie carriere. Personalmente, penso che questo titolo sia una buona ragione (insieme a Sega Rally 2, Sonic e Soul Calibur) per comprare un Dreamcast.

Dreamcast

JOIN THE REVOLUTION

- NOI LO IMPORTIAMO
- LO MODIFICHIAMO
- E LO RIEMPIAMO DI GIOCHI
- E TE LO SPEDIAMO A CASA



0444 926962
A Vicenza Via Gorizia 1/A

0424 524639
A Bassano Via Marinoli 69

dominio@protec.it

DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

02 489 52 821
A Milano
Via Lorenteggio 98

joyfun@libero.it

JOYSTICK fun

02 2620680
Via Dante 165
Sesto S.Giovanni MI

030 7722649
Nuovo Centro Commerciale
Le Porte Franche
Ebrusco 85

CRAZY VIDEO

JOYPAD RUMBLE 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazione, motorizzato per le vibrazioni.

JOYPAD STD
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo.

JOYPAD NEW 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazioni, motorizzato per le vibrazione, dimpostazione anatomica, vari colori disponibili.

JOYPAD INFRAROSSI
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, confezione con 2 Joypad.

Divertimento senza limiti!

Cavi di collegamento

CABLE EXTENSION
cavo prolunga controller.

CABLE LINK CABLE
Cavo per unire due console.

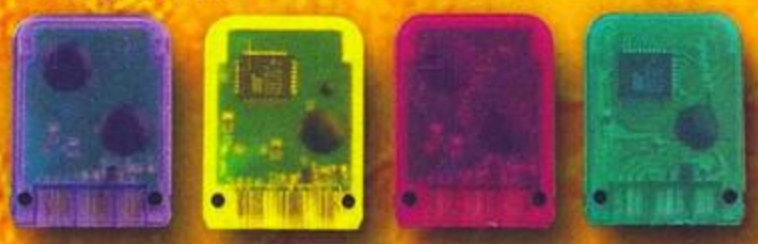
CABLE SCART
Cavo per il collegamento a porta scart.

CABLE SCART + AV
Cavo per il collegamento a porta scart con uscita sonora e video.

STERRING WHEEL MULTI-FORMAT WITH RUMBLE
Volante multi piattaforma, PSX/N64/ Sega Saturn, 8 pulsanti di fuoco, Personalizzazioni di guida, Pedaliera con acceleratore e freno.

BACKSTROING LIGHT GUN
Pistola con effetto rinculo, pedale per ricarica.

Memory Cards



MEMORY CARD 8MB 120 blocchi
MEMORY CARD 24MB 360 blocchi
MEMORY CARD 72MB 1024 blocchi
disponibili vari colori, controllo digitale.

MEMORY CARD 1MB 15 blocchi, disponibile vari colori.

Hidea
Entertainment

I NOSTRI PRODOTTI LI TROVI PRESSO:

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Auchan
Mestre (Ve) · tel. 041.970220

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Città Mercato
Bussolengo (Vr) · tel. 45.6767084

MICHIELI SRL
c/o Centro Commerciale Friuli
Tavagnacco (Ud) · tel. 0432.572884

ZAMI SRL
V.le ungheria 60 Udine · tel. 0432.508835

VIDUSSI SPA
Piazza Pico 14
Cividale del Friuli (Ud) · tel. 0432.730051

HARD STORE
Via Cascata 4
Salorno (Bz) · tel. 0471.884826

MEDIAMARKET SRL
Via dei Mille 34 · Rimini · tel. 0541.577778

LOTTO ANNA
Via Roma 31
Canale Cuneo · tel. 0173.979629

SYSTEM 2000 SRL
Via 25 Aprile 68
37054 · Nogara (Vr) · tel. 0442.510533

TUTTOVIDEO
Via Gramsci 43
Carbonia (Ca) · tel. 0781.63633

michieli

Udine - Viale Palmanova, 217
tel. 0432/-528111
fax. 0432/522808
e-mail: hideaent@tin.it

Cercasi agenti-rivenditori
per zone libere
Info Line 0432.528111 r.a.

Raffaele Sogni

SLED STORM

info

TITOLO GIOCO
SLED STORM

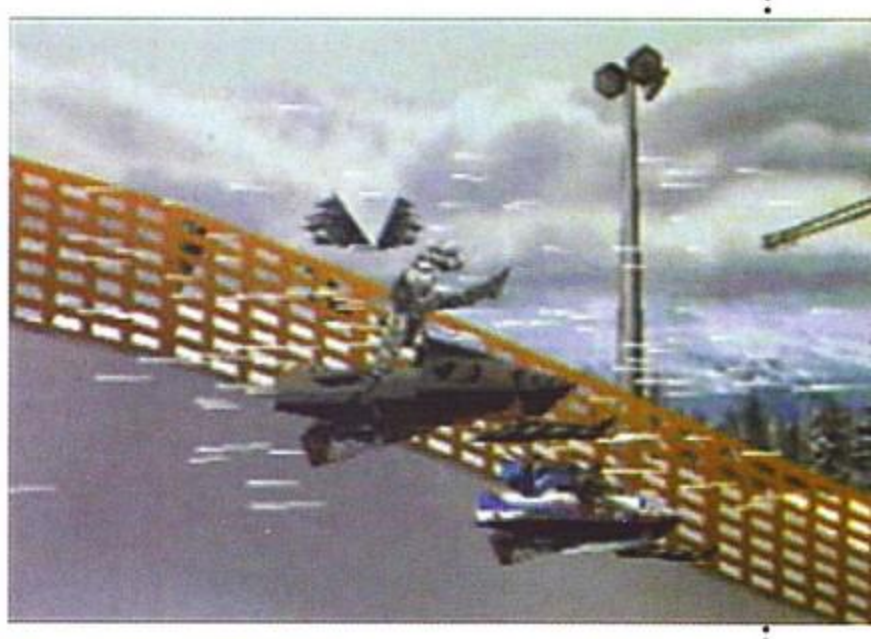
DESCRIZIONE
GARA CON LE MOTOSLITTE

GIOCATORI
1/4

CASA SOFTWARE
ELECTRONIC ARTS

La software house fondata nel 1982 da William Hawkins dà vita al primo "simulatore" di motoslitta della storia... Ho la pelle d'oca giuliva.

Dopo il simulatore di snowboard, quello di sci e quello di sci e snowboard assieme, ecco che un altro mezzo si affaccia nell'imprevedibile mondo del circo bianco: la motoslitta. Perché quest'affare con i cingoli e il motore di un falciaerba si chiami così, non lo so (forse una volta era davvero una slitta a motore), sta di fatto che questo gioco parla proprio di queste motorette da neve e quindi facciamo un bell'applauso (e magari mettiamoci anche una bella risata registrata stile "Striscia la Notizia"). A parte il mezzo che andrete a pilotare, questo gioco non si discosta assolutamente dalle decine di giochi di corsa che sempre più frequentemente affollano gli scaffali dei negozi... che si tratti di snowboard o di skate o di tappetini da bagno, alla fine quello che bisogna fare è sempre quello: arrivare davanti agli altri concorrenti. Pur rimanendo il concetto base sopraccitato, alla EA sono riusciti a creare un sistema di campionati piuttosto interessante; a parte la gara singola e quella multi-giocatore, potrete infatti partecipare (singolarmente) a un campionato che si dividerà in due differenti prove denominate "Open Mountain" e "Super Snowcross". Nell'Open Mountain dovrete arrivare primi in ogni gara proposta (18 in tutto divise in cinque livelli, ma solo otto sono diverse tra loro, le altre si ripetono modificando le condizioni climatiche), in seguito ad ogni vittoria vi verrà dato un premio in denaro che potrete utilizzare per elaborare la vostra motoslitta e renderla quindi più competitiva... beh, a dirla tutta gli avversari modificheranno i loro mezzi in base alle vostre migliorie, quindi non succederà mai che le vostre caratteristiche siano



incredibilmente superiori a quelle avverse. Dopo aver portato a termine con successo anche l'ultima gara (io ci ho impiegato circa un paio d'ore) è la volta di dedicarsi al Super Snowcross, un torneo decisamente differente rispetto all'altro: prima di tutto qui non dovrete elaborare un bel niente (ma potrete utilizzare il mezzo modificato nell'altro campionato), non vincerete del denaro, ma, grazie ai punti ottenuti dalle evoluzioni compiute, potrete far saltare fuori dei personaggi segreti segretissimi. Anche il livello di difficoltà si fa più impegnativo, e in tutta onestà ho trovato degli avversari molto caparbi già alla quarta gara. Ad ogni modo, le cose si fanno difficili anche perché, oltre a dover fare dei bei contorcimenti in aria, dovrete comunque arrivare primi.

Parlando d'altro, grossa novità è quella di poter giocare contemporaneamente in quattro (ovviamente tramite split screen), permettendo così all'esperto videogiocatore (e possessore del gioco) di umiliare non più un solo amico, bensì tre, e contemporaneamente! I rallentamenti e i compromessi grafici con questa modalità erano inevitabili, ma direi che tutto sommato si può anche chiudere un occhio, visto il divertimento che ne scaturisce. Come se non bastasse, poi, è stata prevista non solo la canonica gara singola (nella quale si potranno stabilire le condizioni atmosferiche, se gareggiare di notte o di giorno, il numero dei giri, ecc.), ma anche un vero e proprio campionato. Bella lì! (vai tra fra, bella raga tutto rego, ci sto troppo dentro, e via discorrendo).

In Sled Storm armi non ne avete, turbo strani nemmeno, di un lavoro nemmeno parlarne, insomma, l'unico modo per avere la meglio sui vostri avversari sarà non fare troppi errori (la maggior parte del tempo perso è causato dalle cadute in seguito a un tentativo di trick) e imboccare più bivi e scorciatoie possibili.

Visto che è saltata fuori la parola trick, parliamone un po', va'. Ogni pista sarà dotata di numerose rampe (naturali e non), che vi permetteranno, una volta in volo, di eseguire tutta una serie di acrobazie che vi faranno guadagnare dei punti preziosi, punti che - nel campionato chiamato "Open Mountain" - verranno convertiti in

SLED STORM

denaro; ebbene, visto che se alle varie competizioni non arriverete primi dovrete ripetere la gara (e soprattutto che giungendo vincitori al traguardo vi verranno dati un sacco di dollaroni), e visto che non lo potrete rifare all'infinito (ci sono solo tre "continue" per ogni livello), mi sembra ovvio che la cosa più intelligente da fare sia di evitare di cadere per non perdere tempo e posizioni. Dunque, questo ragionamento potrebbe essere messo in discussione se i soldi riscossi dai trick fossero tali da valere il rischio di cadere, ma invece no, il denaro ottenuto anche dopo aver fatto delle evoluzioni spettacolari è talmente poco che difficilmente vi converrà rischiare di perdere la partita. Il risultato di tutto? Beh, che vi limiterete a saltare per non far diventare il gioco troppo noioso e non per una reale necessità, quindi gran parte del mordente e della spettacolarità del gioco se ne vanno a remengo; fortunatamente, nell'altro campionato, le cose sono completamente diverse.
Graficamente si attesta sulla media dei giochi per PlayStation, lo scrolling non soffre di rallentamenti rilevanti, i poligoni saltano fuori dal nulla in maniera abbastanza evidente (e quando si viaggia di notte la cosa può dare davvero fastidio); le animazioni degli sprite sono più che dignitose e alcune evoluzioni devo dire che mi hanno gasato non poco. Anche la struttura delle piste è molto convincente, piena zeppa di bivi, rampe e scorciatoie non segnalate, che alla fine rappresenteranno una delle caratteristiche più affascinanti del prodotto.
Le musiche sono molto belle, ma si addicono ben poco a un titolo come questo e soprattutto sono troppo "opprimenti" per riuscire a sopportarle per più di cinque minuti.
Nel complesso Sled Storm è un gioco mediamente divertente, non vi entusiasmerà per l'originalità delle sue gare, ma senza dubbio non lo abbandonerete a sé stesso prima di averlo portato a termine. Non dimentichiamoci poi che la possibilità di poter giocare in quattro contemporaneamente non è certo cosa così comune. Se amate i giochi di corsa sulla neve o comunque i giochi di corsa in genere credo proprio che potrete apprezzare questo titolo EA, benché non sia esattamente il massimo a cui aspirare.

console

voti

MACCHINA PLAYSTATION	
GRAFICA	88
SONORO	89
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**89**

giudizio

Anche se dall'aspetto piuttosto insolito, Sled Storm è un gioco di corsa, quindi quello che in sostanza sarete chiamati a fare sarà di correre e sclerare dietro alle combinazioni di tasti per effettuare dei trick. Vi piace tutto ciò? Se la risposta è sì, e se possedete già i vari Cool Boarders e Tony Hawk's, fateci un pensierino.

PERSONAGGI

In Sled Storm potrete selezionare inizialmente sei corridori, nella tabella che lo presenterà potrete notare numerose barre graduate; ebbene, le prime quattro si riferiscono alle caratteristiche del veicolo, mentre l'ultima vi dirà quanto è bravo il personaggio a eseguire i trick; più il valore sarà alto, e maggiori saranno le probabilità di concludere positivamente la spettacolare evoluzione.
Va fatto notare comunque - come ho già detto precedentemente nella spiegazione del campionato - che le caratteristiche dei personaggi saranno soggette a forti variazioni, quindi, a parte per le prime competizioni, scegliere un corridore piuttosto che un altro sarà ininfluente.

RYAN

TRACEY

GIO

TRAVIS

NADIA

JAY

Mondo Console di Pirozzi Giampaolo

mondo console

Piazza Roma - via Magenta 5 (angolo via Carducci) - Ancona - Tel. e fax 071 54 856

PLAYSTATION ▸

Final Fantasy VIII
Wipeout 3
Legacy of Kain 2
Resident Evil 3: Nemesis
Gran Turismo 2

DREAMCAST ▸

Soul Calibur
ShenMue
Ecco The Dolphin
Metropolis
Trick Style

NINTENDO 64 ▸

Donkey Kong 64
Perfect Dark
Harrier 2001
Mario Golf

PC CD-ROM ▸

Messiah
Quake 3: Arena
Rally Masters
Battlezone II
Prince of Persia 3D
Force 21

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Gadgets e Action Figures

Servizio Rivenditori

DREAMCAST versione EUROPEA ad un PREZZO INCREDIBILE!

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

A Cura di Davide "ToSo" Tosini

METAL GEAR SOLID
SPECIAL MISSION

Info

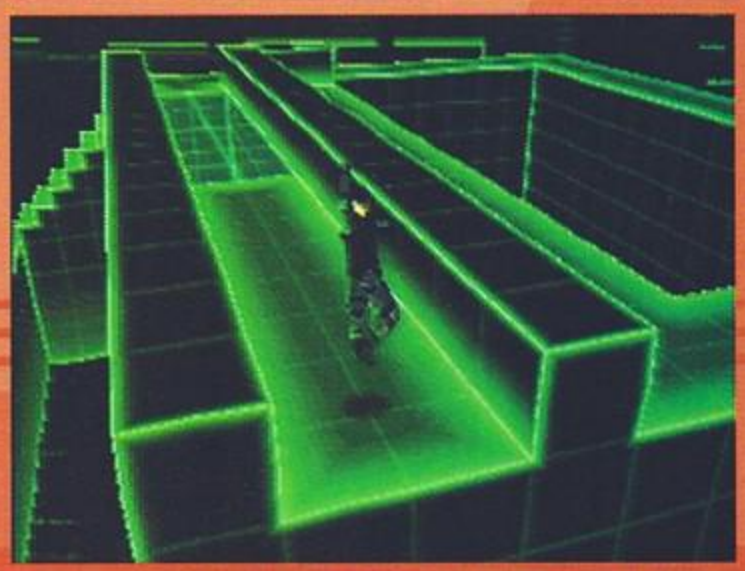
TITOLO GIOCO
METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSION

DESCRIZIONE
KONAMI

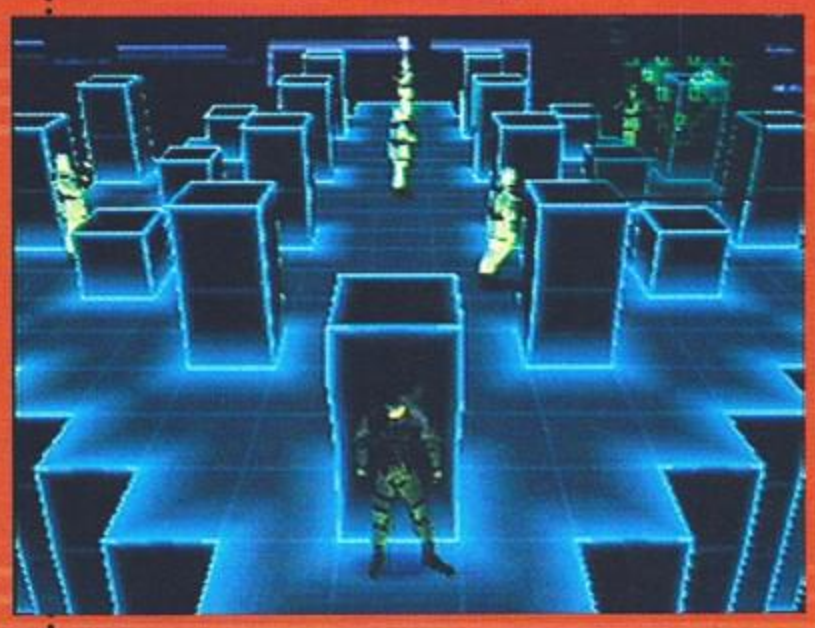
GIOCATORI
UNO

CASA SOFTWARE
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

E' da quasi dodici mesi che Snake non si fa più vedere...



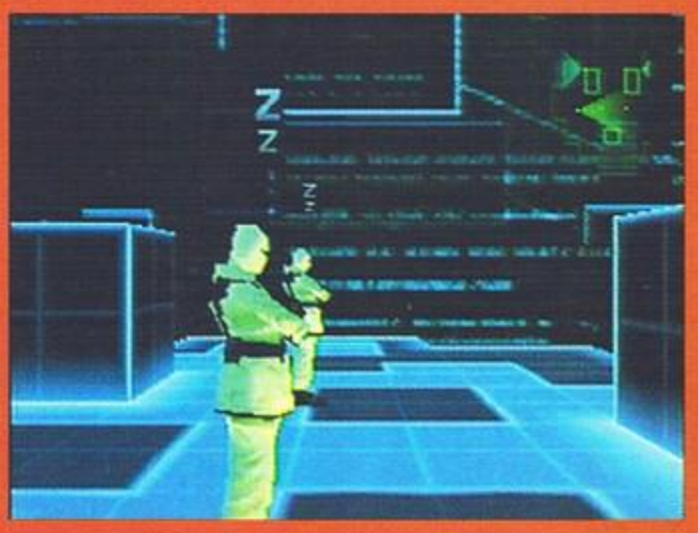
Le vicende di Solid Snake hanno letteralmente rapito l'intero mondo videoludico, affascinandolo con una trama da Oscar e viziandolo con una realizzazione tecnica di caratura decisamente elevata. L'unico difetto che si poteva imputare al terzo capitolo della serie Metal Gear era l'eccessiva brevità del gioco (oltre al sistema di controllo sicuramente non immediato, ma non siamo qui per fare della sterile polemica), probabilmente dettata anche dalla totale assuefazione che il titolo in questione provocava in tutte le persone che avevano la fortuna di averlo tra le mani (si sa che un bel gioco dura poco... e Metal Gear Solid non rappresenta certamente l'eccezione che conferma la regola.)



Fatto sta che per diversi mesi tutti gli utenti Playstation hanno potuto sollazzarsi giocando a fare le spie allo sbaraglio. Ma voi pensate davvero che Snake sia stato buttato nella mischia senza un minimo di addestramento? E pensate che le poche missioni di allenamento presenti all'interno dei due cd del gioco abbiano davvero preparato il nostro Solid in modo decoroso. Ovviamente la risposta è no, quindi

NOTIZIE FLASH... DITE CHEESE

Rubo un po' di spazio per darvi due notiziole veloci su questo Metal Gear Solid Special Mission.
Il titolo in questione non è assolutamente uno stand alone, necessita cioè del primo Metal Gear Solid.
La versione che troverete nei negozi ha un prezzo che si aggira attorno alle sessantacinque mila lire... poco più della serie Platinum, quindi.
Halifax ci ha segnalato che, come accadeva in Metal Gear Solid Integral (versione giapponese composta da tre cd e comprendente il gioco e questo add-on), ci sarà la possibilità di rigiocare il titolo originale utilizzando la visuale in soggettiva. Noi non l'abbiamo potuta provare, quindi non possiamo fare altro che fidarci.



alla Konami hanno pensato bene di "regalarci" - si fa per dire - un nuovo set di missioni virtuali, tutte da giocare all'interno dell'arena già utilizzata nell'ultima release.
Le modalità a disposizione sono cinque (Sneaking, Weapon, Advance e Special, oltre all'Extra mode che non viene comunque incluso nei VR Training), divise a loro volta in diversi "sotto livelli" (quindici per le missioni di sneaking, cinque per il weapon mode e così via).
Le sessioni di addestramento vi permetteranno di sviscerare a fondo tutti i segreti del titolo originale, consentendovi sia di fare pratica con tutte le armi disponibili, sia di impratichirvi nell'evitare i nemici passando quatti quatti sotto i loro occhi (questi allenamenti vi verranno in aiuto quando cercherete di rubare la Nutella dal vasetto di famiglia). La modalità Advanced vi consentirà di fare ulteriore pratica con gli strumenti di morte che troverete sparsi per i solchi dei cd contenente la versione originale, mentre nella sezione denominata Special troverete tutte quelle missioni che riguardano sia record di "abbattimento uomini", (a mani nude e con un'arma qualsiasi), sia la fantomatica modalità Mistery, sulla quale purtroppo non so darvi ulteriori informazioni.
La difficoltà delle missioni è molto ben calibrata e il titolo rischia di diventare frustrante solo nelle ultime sessioni dello Special Mode. Sotto l'aspetto tecnico non è che ci sia molto da dire, visto che l'unico pensiero dei programmatori pare essere stato quello di creare nuovi livelli, lasciando almeno apparentemente inalterato il codice originale. Non li si può certo biasimare dal momento che il titolo Konami sfiorava la perfezione sotto quasi tutti i punti di vista e, si sa, squadra che vince non si cambia...

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	92
SONORO	85
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**80**

giudizio

Carino questo Special Mission. Carino e niente più. Diciamocelo francamente, Metal Gear Solid era un titolo stupendo, ma gran parte del suo fascino era da attribuire alla stupenda trama che si evolveva a seconda dei nostri progressi. La domanda sorge allora spontanea: Ma come può essere un gioco di Snake senza una trama? Un gioco divertente e niente più.

A cura di Davide "ToSo" Tosini

THIS IS FOOTBALL

into	
TITOLO GIOCO	THIS IS FOOTBALL
DESCRIZIONE	CALCIO
GIOCATORI	1-4
CASA SOFTWARE	SONY

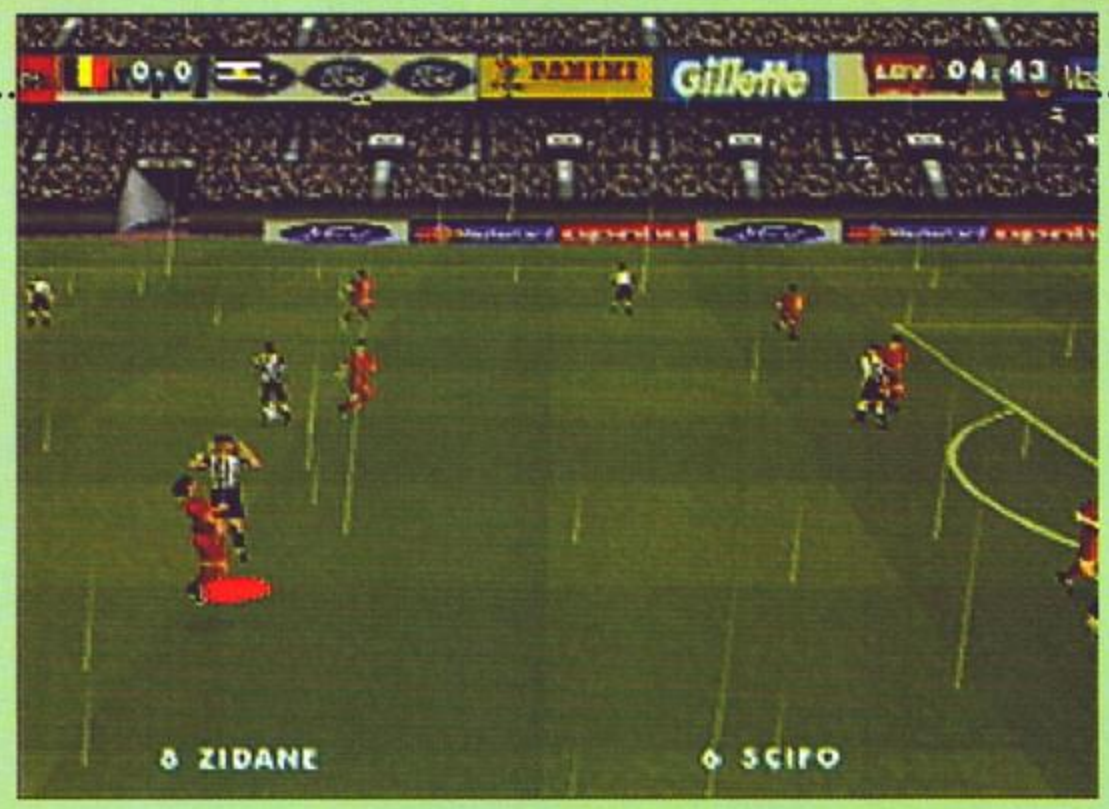
Ma qualcuno riuscirà mai a spodestare la Konami dal trono delle simulazioni calcistiche?

Cerchiamo di essere sinceri, Winning Eleven IV si attesta su livelli inarrivabili. Per carità, nessuno di noi ha ancora avuto la possibilità di visionare Fifa 2000 ma sinceramente non so quante persone abbiano intenzione di scommetterci qualcosa. L'unica che, almeno per il momento, sta provando a contrastare la meraviglia proveniente dal Paese del Sol Levante, è Sony e lo fa con This Is Football, prodotto ampiamente e largamente pubblicizzato sulla rete (se pensate che, a differenza di altri titoli, gli era stato dedicato uno spazio indipendente, potrete rendervi conto di quanto la Sony tenga a questo titolo). Ce la fa? Non ce la fa? La risposta giusta è sì e no, vediamo subito perché.

Il primo approccio con il neonato di casa Sony è decisamente positivo, vuoi per l'interfaccia grafica dei menu che pare molto curata, vuoi perché la speranza di trovare un vero rivale al re è sempre tanta. Le

opzioni disponibili sono diverse, anche se non passa certamente inosservata la mancanza della modalità "allenamento", vera e propria ancora di salvezza per i giocatori alle prime armi. E' possibile disputare un elevato numero di coppe e campionati, oltre a due competizioni riservate solamente alle super-squadre (l'accesso a queste due manifestazioni verrà sbloccato solo una volta che avrete portato a termine con successo un mondiale e un campionato nazionale a livello campione). Sempre rimanendo in tema "coppe" è d'obbligo segnalare la presenza dei cinque più importanti avvenimenti su scala mondiale (coppa del mondo, europei, Coppa Sudamerica, Coppa America, Coppa D'africa, Coppa Asia Oceania), mentre per quanto riguarda il discorso "campionati" è degna di lode la possibilità di disputare una delle nove prime divisioni più ambite in Europa (italiana, portoghese, spagnola, inglese, francese, tedesca, scozzese, olandese e belga). Un altro punto a favore di questa ultima produzione targata Sony, è senza dubbio rappresentato dalle rose delle squadre, aggiornate praticamente all'altro ieri. Potremo infatti giocare con l'Inter e dare libero sfogo alla nostra rabbia calcistica impersonando Vieri, oppure affidarci agli imperiosi stacchi di testa del neo-juventino Darko Kovacevic, mentre a difendere la nostra porta ci sarà Edwin Van Der Sar. Finalmente delle rose con gli attributi!
Ma lasciamo perdere per un momento la cornice ed entriamo nel vivo del gioco vero e proprio. La prima cosa che si nota è che l'impostazione dei tasti ricorda molto da vicino quella di ISS Pro 98, con il pulsante del quadrato riservato al tiro e quello del cerchio utilizzato per i cross, scelta questa che verrà sicuramente apprezzata da tutti i calciomaniaci del mondo (perché tutti i calciomaniaci giocano a Winning Eleven, mica per altro...). Anche qui potremo avvalerci del buffer (no, tranquilli, non è una parolaccia) per passaggi e tiri, in modo da velocizzare notevolmente lo sviluppo delle azioni.
Dopo un esame leggermente più approfondito viene comunque alla luce che il sistema di controllo risulta un connubio tra i vari Uinning Ileven e la serie Fifa, visto e considerato che i trigger inferiori vengono utilizzati proprio come nel gioco di casa EA Sports (che, fosse per me, potrebbe continuare a produrre le serie NHL e NBA... semplicemente stupende. Basta con il calcio!)
L'aspetto grafico è tutto sommato accettabile, anche se non sono infrequenti grossolani errori nella compenetrazione dei poligoni. I giocatori sono ben caratterizzati e le movenze sembrano ricalcare quelle delle controparti reali, dai dribbling agli stop di petto, passando per le entrate in scivolata e le sforbiciate (voglio che la Juve si riprenda Gianluca Vialli. Luca Vialli alla

Juventus, Luca Vialli alla Juventus!). Altro punto a favore del titolo Sony è l'implementazione degli infortuni, molto belli e ben commentati, che



costringeranno il nostro giocatore ad abbandonare "prematuramente" il campo (lo avevamo visto zoppicare...)
Una volta scesi in campo non si fatica molto a capire lo schema di gioco (in fin dei conti il calcio è sempre quello, non trovate?) e il feeling è davvero ottimo. Per carità di difetti ce ne sono eccome, ma non tutti sono così vistosi. Una delle cose forse più facilmente individuabili è la velocità di gioco, che risulta forse essere leggermente troppo bassa, causando un "effetto moviola" che non è certo auspicabile per un gioco di calcio che voglia fregiarsi di tale titolo (comunque è solo questione di abitudine, visto che imparerete presto a destreggiarvi calcolando al millesimo gli spostamenti. Paradossalmente più un gioco è lento e più servono precisione e tempismo). Molto più fastidiosa è, invece, la gestione degli estremi difensori che, mi spiace ammetterlo, sembrano mossi da un imbecille artificiale piuttosto che da Intelligenza Artificiale.(nel senso che imbelle ndAldoGiovanni&Giacomo) Le uscite sono mal gestite e per parare si dirigono solitamente nella direzione opposta a quella del tiro, tutto per poi spiccare un acrobatico volo verso la palla... dico io, se avessi voluto un gioco con Beniamino Prezzo (Benji Price per gli amici) avrei comprato C. Tsubasa J-League. Il sonoro è discretamente realizzato e sono fedelmente riprodotti tutti i suoni che solitamente provengono dalle telecamere piazzate a bordo campo. Come in ogni recente uscita, anche in questo This is Football

potremo ascoltare i commenti sulla gara di un telecronista... e qui c'è Bruno Longhi! Bella lì, il secondo Bruno nazionale (il primo è Pizzul) dà davvero il meglio di sé in questa produzione e se si escludesse il segnale video sembrerebbe di trovarsi di fronte a qualche partita trasmessa sulle reti private. In definitiva... Is This Football? Quasi!

voti

consolle

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	85
SONORO	85
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	86

giudizio

Carino e divertente quanto basta per oscurare quasi tutta la concorrenza. Ci sono ottime trovate come gli infortuni e compagnia bella, anche se, a mio avviso, questo non basta per riuscire nell'impresa della detronizzazione. Comunque da vedere e giocare, soprattutto se volete scoprire un gioco di calcio diverso dal solito.

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

NINTENDO 64

Prezzi Imbattibili

Dreamcast

Grafica RC: Tel. 081/752 03 21

Videogiochi

DVD VIDEO

PlayStation

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

Riservato ai Rivenditori

Chiamateci!

"Ricerchiamo Agenti su zone libere".

"Evasione degli ordini in giornata - Consegna veloce 24/48 ore"

"Garanzia su tutti i prodotti Acquistati - Aggiornamenti Continui."

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Tel. 08 / 17.76.88.00 / Fax. 08 / 17.76.87.41

Raffaele Sogni

WU TANG

Intro	
TITOLO GIOCO	**WU TANG**
DESCRIZIONE	**SIMULAZIONE DI RISSA**
GIOCATORI	**1/4**
CASA SOFTWARE	**ACTIVISION**

"E noi rappiamo - e ci meniamo (tu tunz tunz), e non importa se ci rompiamo perché noi siamo noi siamo i meglio - e lo sappiamo (tu tunz tunz)".... Cioè, pure i testi rap mi vengono troppo bene, a volte mi faccio paura da solo (specie quando passo davanti agli specchi).

La prima cosa che ho pensato leggendo il titolo di questo gioco è stata: "Ma che diavolo significa?", allora, da bravo professionista quale io sono, sono andato a vedere sul vocabolario che cosa diavolo volesse dire. Beh, non ci crederete, ma ho scoperto una cosa molto interessante, e cioè che "Wu Tang" non esiste (almeno sui vocabolari che ho io, quindi solo quello tascabile delle Giovani Marmotte") e che dunque dovremo rimanere per sempre con questa mancanza. In compenso ho scoperto che Wu-Tang è il nome di un gruppo di rapper, che seguono la filosofia delle arti marziali e si divertono a rappare (o almeno credo. Potrebbe anche non essere così, chi lo sa). Va beh, sono un po' amareggiato di non avervi potuto indottrinare come solo io so fare, ma questa è la vita, questi invece sono i fianchi e più in giù le ginocchia. Cosa volete che vi dica ora? Parliamo un po' di ragazze? Non si può, non credo a quello che non posso toccare con mano. Parliamo di sesso? Manco questo, i giornali che compro hanno solo le figure. Quindi mi sa proprio che dovremo parlare di questo bel picchiaduro della Activision, che cela qualche interessante novità.

Le due modalità principali di Wu Tang sono sostanzialmente due: lo "Story Mode" e il "Versus Mode". Nello Story Mode il vostro scopo sarà quello di guidare il vostro prescelto attraverso la lunga strada che lo separerà dal suo maestro rapito. Sono ben 35 gli incontri che dovrete affrontare prima di riportarlo a casuccia bella, e dopo ogni match vinto, vi verrà donata una sorta di medaglia colorata che vi permetterà, dopo averne raccolte cinque dello stesso colore, di acquisire una nuova mossa. Eccola qui la novità (o quasi) di Wu Tang, e cioè che non sarete subito in grado di eseguire tutti gli attacchi, bensì il gioco ve li concederà poco a poco, con le

medaglie ottenute o per meriti speciali come ad esempio l'esecuzione di dieci combo consecutive (io non ci sono mai riuscito).Senza dubbio il fatto di "imparare" strada facendo le mosse eseguibili è una bella idea, che aumenta anche la sfida e il desiderio di proseguire nel gioco. Infine, nello Story Mode potrete utilizzare solo nove dei circa venti lottatori presenti nel gioco (e che potrete impersonare nel Versus Mode).

Passiamo ora al Versus Mode. In questa modalità potrete selezionare tutti i personaggi che sarete riusciti a far saltare fuori, combattere contro uno, due o tre avversari comandati dalla cpu, o fare tutte le combinazioni possibili se si dispone di qualche amico (del tipo umano-umano-cpu-cpu, cpu-umano-umano-umano, umano-umano-umano-upiede... ah, ah, ah, ho fatto la battuta).
Grazie a questa simpatica opzione, sempre che siate riusciti a farli saltare fuori, potrete cimentarvi in alcuni incontri in condizioni molto particolari, come di notte, all'interno di un'arena che continua a girare su se stessa (entro cinque minuti vi verrà da vomitare), menandosi al ritmo di musica psichedelica e luci un sacco funky (forse sto facendo un po' di confusione...) e addirittura, nella modalità chiamata "60 Frames Mode", potrete pestarvi godendo di movimenti iperfluidi.
Insomma, il fatto che il programmatori abbiano inserito una tale quantità di modalità non può che andare a vantaggio della longevità e della varietà di gioco. Personalmente credo che vadano premiati questi sforzi, dopotutto la maggior parte dei picchiaduro in circolazione permette solo di disputare un torneo contro gli altri personaggi del gioco.
L'aspetto estetico di Wu Tang non è affatto malvagio, anzi, direi che tra i picchiaduro prodotti in quest'ultimo periodo questo è uno dei migliori da guardare (il motore grafico è lo stesso di Thrill Kill). I personaggi sono definiti e caratterizzati molto bene, si muovono in maniera convincente ed eseguono delle mosse (quasi sempre) realistiche. Non mancano inoltre i tocchi di classe, come le fatality cruente e spettacolari (anche se non molto varie), il "congelamento" della mossa decisiva che uccide l'avversario o il sangue che salta fuori da tutte le parti (sempre che abbiate il codice da inserire).
Proprio a tal proposito, visto che dei pixel rossi su dei poligoni a forma di lottatore potrebbero scatenare la follia omicida di qualche bambino, alla Activision hanno fatto in modo (anche se non so ancora come, visto che il gioco da me visionato non aveva la confezione) che solo i maggiorenni possano entrare in possesso di una certa password da inserire nel gioco. Password che permette appunto di godere delle fatality e dei pixel rossi. Questa, a ben guardare, non è una pratica nuova, anzi, ricordo che già ai tempi dell'Amiga c'era la possibilità di inserire in alcuni prodotti una parola che sbloccava

WU TANG

la censura, come dimenticare ad esempio quella di Last Battle (la versione occidentale del gioco di Ken il Guerriero): TORATORATORA... che tempi (comunque il gioco era una porcheria).
Anche con quattro lottatori su schermo non si registrano mai rallentamenti di sorta, quindi anche in questo caso promuovo Wu Tang a pieni voti .Altro da dire non mi sembra ci sia; comunque, se mai mi verrà in mente, voi non lo saprete mai perché lo metterò prima di questa frase.
Il sonoro segue - ovviamente- lo stile rap del gioco, quindi non si potevano che trovare motivi hip-hop e sonorità "da ghetto".
Sinceramente, per gusti personali, non mi hanno fatto impazzire, ma sicuramente le ho preferite ai motivi metal, che proprio non riesco a sopportare in un videogioco.
Il divertimento che si può trarre da Wu Tang è generalmente molto alto; sia cimentarsi nello "Story Mode" sia contro il computer fornisce molte soddisfazioni. Beh, oddio, nei livelli avanzati dello "Story Mode", quando ci si trova a dover combattere contro tre avversari che non ti lasciano tregua è molto più frustrante che divertente (anzi, diciamo pure che fa imbestialire), ma queste sono situazioni limite che vi capiteranno di rado. Tirando fuori un altro difetto, mi è capitato in più di un'occasione di vincere un incontro utilizzando solo i pugni: il nemico se ne sta lì senza riuscire a reagire e crepa nel giro di cinque secondi... decisamente non si tratta di una gran cosa. A parte questo, però, abbiamo per le mani un prodotto senza dubbio più che valido, che non mancherà di esaltarvi e che vi durerà un sacco di tempo, specialmente se riuscirete a trovare tre amici da sfidare contemporaneamente: in questo caso, infatti, il combattimento si trasformerà in una rissa, sicuramente poco tecnica, ma estremamente divertente.

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	91
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

giudizio

Dopo tanti picchiaduro tutti uguali, devo dire che ogni tanto giocare a qualcosa di un po' diverso non dispiace affatto. Se poi si tratta di un prodotto anche tecnicamente valido come questo, direi proprio che alla Activision hanno fatto centro.
Per contro non si può fare a meno di dire che la difficoltà non è molto ben calibrata e che nei livelli avanzati la frustrazione potrebbe prendere il sopravvento e portarvi a sfasciare la vostra bella consolina. Se credete che il gioco valga la candela (e se si spegne si dice buonasera, mi raccomando), accomodatevi pure, potreste anche rischiare di divertirvi parecchio (specialmente contro tre amici).

noi
seminiamo,
voi
raccogliete.

MULTIMEDIA

Voi raccogliete i frutti della nostra capillare organizzazione, della nostra professionalità maturata in anni di esperienza nel mondo della distribuzione.
Soprattutto raccogliete una qualità che viene controllata e testata direttamente alla fonte.
Ai vostri Clienti date solo il meglio.

t&t MULTIMEDIA

T&T Multimedia distribuisce:

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO 64

PowerTech game accessories

T&T Multimedia • Via A.Merloni, 102 • 62020 Salvalagli di Gagliole (MC) • Tel. 0737642185 • Fax 0737640679

Raffaele Sogni

TRICK STYLE

intro

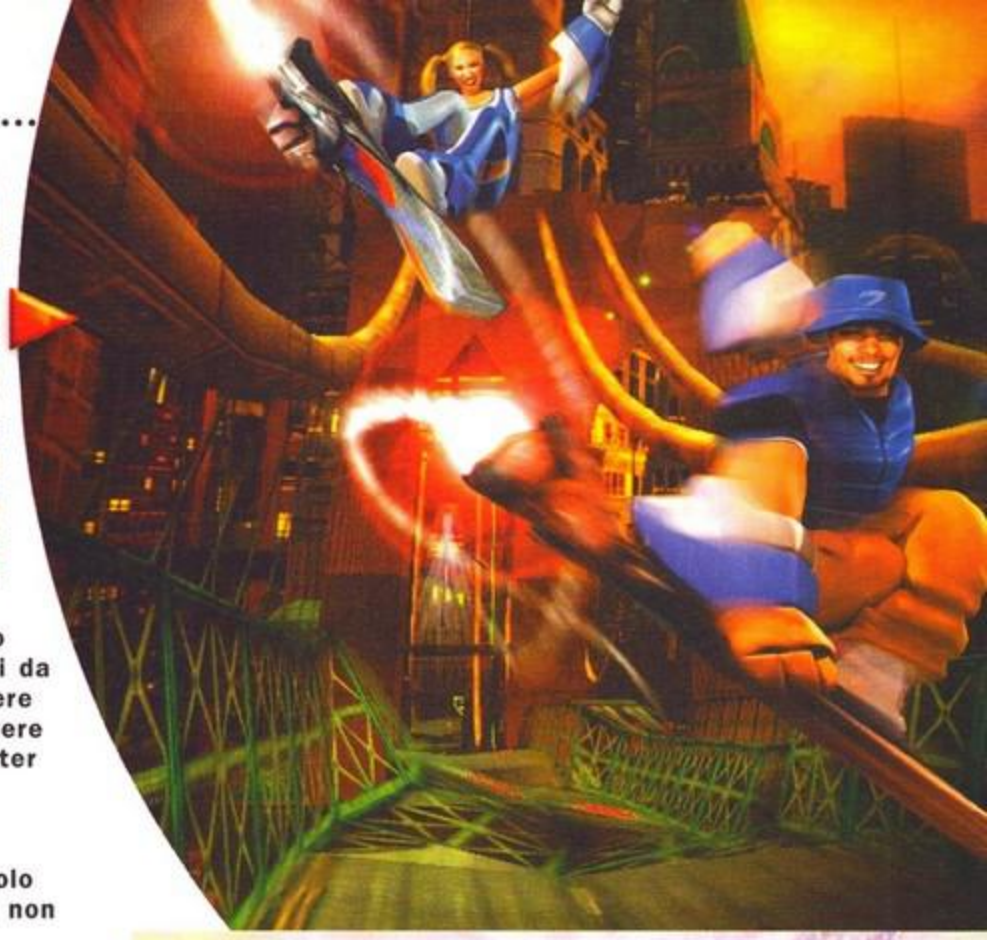
TITOLO GIOCO
TRICK STYLE
DESCRIZIONE
SKATE FUTURISTICO
GIOCATORI
1/2
CASA SOFTWARE
ACCLAIM

L'unico modo per riavere un oggetto prestato è ricomprarlo nuovo.

LA STORIA

Nell'anno 2099, ci fu una tremenda guerra termonucleare globale che provocò un fantastiliardo di morti, rimasero in vita solo i due leocorni e una multinazionale chiamata Jugaku Corp.; ebbene, questa società raccolse tutte le persone che facevano finta di essere morte ma

che invece semplicemente non volevano essere coinvolte, e le mise in una città volante senza denaro, senza lavoro, senza invidia e senza responsabilità, l'unica cosa che c'era era un sacco di cibo gratis. Ben presto, però alla Jugaku si accorsero che la gente si annoiava, e allora, invece di spiegargli che due persone di sesso diverso si possono divertire moltissimo senza ricorrere alle gare con le tavole volanti, creò l'hoverboard (una tavola volante appunto).
Ora mancava solo una bella gara per eliminare completamente la noia dalle povere testoline degli abitanti di "Senzanientelandia" e la Jugaku la creò. Il problema era che nessuno si iscriveva perché era molto più divertente correre con la tavola fluttuante per le vie cittadine e finire a cento all'ora contro un platano, quindi decise di istituire un premio in denaro per chi riuscisse a vincere il torneo. Allora la gente si iscrisse e nacque il campionato di Trick Style.
A questo punto ci voleva qualcuno che costruisse le piste ma nessuno lo voleva fare perché era faticoso, quindi la Jugaku decise che da quel momento il cibo non era più gratis, ma a pagamento e che chi voleva i soldi doveva lavorare... così la gente si mise a costruire i circuiti e chi non ce la faceva poteva rubare, ma solo ogni tanto.
Oggi, a distanza di un molti anni, il campionato di Trick Style dà da vivere a milioni di persone, e diventare il campione di questo sport significa avere tanti soldi da non dover più lavorare, non avere più invidia per nessuno, non avere responsabilità e soprattutto poter mangiare un sacco.



LA MORALE
Trick Style appare come un titolo piuttosto innovativo: il fatto di non avere pretese simulative e soprattutto di "svolazzare" a un trentina di centimetri da terra, permette tutta una serie di evoluzioni che con un normale simulatore di snowboard o skateboard non si possono nemmeno pensare.
Il discorso da fare rischia di essere un po' complicato, quindi aspettate un attimo che riordino le (poche) idee; bene, ci siamo: ci sono sostanzialmente tre modi di correre a bordo del vostro "volopattino" (come lo chiamavano in Ritorno Al Futuro 2, se non ricordo male), e cioè in piedi alla maniera classica, sdraiati di schiena coi piedi avanti e sdraiati di pancia coi piedi dietro. Queste due posture implicano uno stile di guida completamente diverso; distesi sulla tavola coi piedi avanti viaggerete in maniera molto più spedita, ma per contro avrete una scarsissima manovrabilità del mezzo e dopo un salto vi fare malissimo; con la testa avanti, invece, andrete decisamente più piano, ma riuscirete a sterzare abbastanza bene e reggerete l'impatto col suolo arrivando dall'alto. Chiaramente ogni pista vi permetterà di fare più o meno uso di queste due posizioni (alla fine quella in piedi non la userete quasi mai), e parte del divertimento starà infatti nel trovare il modo di stare il più a lungo possibile con i piedi in avanti, imparando alla perfezione il circuito e i rettilinei che possiede. Questa posizione vi sarà indispensabile anche per "agganciare" delle monorotaie verdi (o Megarotaie, come le chiama il gioco), che vi faranno andare più velocemente e nella maggior parte dei casi anche risparmiare un po' di strada. C'è solo un piccolo particolare che ancora non mi è chiaro, e cioè come mai non sempre lo sprite rimane in queste due posizioni, ma si rialza automaticamente dopo un secondo di distensione... mistero.
Le opzioni di gioco sono ridotte all'osso: a parte la possibilità di giocare in due, infatti, non c'è nient'altro da fare (almeno una modalità "Time Trial" non ci sarebbe stata male), non si può nemmeno cambiare il livello di difficoltà... Fortunatamente, i programmatori della Acclaim erano consapevoli del fatto che il loro prodotto non fosse totalmente intuitivo e quindi hanno progettato una dettagliatissima sessione di

allenamento e pratica, nella quale, accompagnati da un maestro, imparerete dapprima i movimenti basilari per poi apprendere le combinazioni di tasti per eseguire dei trick sempre più redditizi in fatto di punti.
I livelli che andrete ad affrontare sono molto numerosi (circa quindici più le prove speciali alla fine di ogni scenario) suddivisi in tre città: Londra, Manhattan e Tokyo.
Trattandosi di un gioco futuristico è particolarmente interessante constatare come i programmatori si siano sbizzarriti nell'immaginare le città "contaminate" da un'architettura eccentrica e irrispettosa dei monumenti storici, quindi troveremo ad esempio il Big Ben ridotto a un colabrodo, Piccadilly Circus quasi irriconoscibile o il ponte di Brooklin percorso da monorotaie.
Oltre alla scelta del personaggio, man mano che avanzerete nei livelli vi verrà offerta anche la possibilità di utilizzare diverse tavole; anche se partirete con una sola, infatti, col tempo potrete disporre di una tavola acrobatica (più lenta ma ideale per i contorcimenti in aria); di una "Turbo", velocissima ma che vi farà schiantare a ogni contatto coi bordi

AGGIUNGI UN POSTO ALLA TAVOLA

I personaggi di Trick Style si dividono in tre categorie: gli "acrobati", i "corridori" e i "bulli": gli "acrobati" gareggiano sostanzialmente per fare punti, riuscendo a compiere delle evoluzioni che le altre due categorie non possono eseguire; i "corridori", invece, sono molto veloci e impostano la loro competizione quasi esclusivamente sul tempo impiegato per giungere al traguardo; i "bulli", infine, sono dei tipi grossi e rozzi, che non possiedono né capacità acrobatiche e né una velocità notevole, semplicemente hanno la meglio negli scontri (casuali o non).

ACROBATI

CARLOS (detto IL RE)

Luogo d'origine	Cuba
Età	42 anni
Altezza	175 cm
Peso	95 Kg
Nemici	Nessuno
Amici	Nessuno
VELOCITA'	4/8
FORZA	4/8
ABILITA'	8/8
SPINTA	4/8

MIA

Luogo d'origine	Francia
Età	24 anni
Altezza	175 cm
Peso	58 Kg
Nemici	l'Angelo, Precious Rose
Amici	Max (tra l'altro padre di Sarah)
VELOCITA'	5/8
FORZA	5/8
ABILITA'	6/8
SPINTA	4/8

ZAK

Luogo d'origine	Stati Uniti
Età	16 anni
Altezza	173
Peso	66 Kg
Nemici	Colonnello Uri
Amici	Si vorrebe fare l'Angelo
VELOCITA'	4/8
FORZA	4/8
ABILITA'	7/8
SPINTA	5/8

CORRIDORI

SARAH (detta l'Angelo)

Luogo d'origine	Inghilterra
Età	18 anni
Altezza	170 cm
Peso	non si sa (quindi si sente una trippona)
Nemici	Mia, Precious Rose
Amici	Zak
VELOCITA'	7/8
FORZA	3/8
ABILITA'	5/8
SPINTA'	5/8

BRAD

Luogo d'origine	Australia
Età	25 anni
Altezza	188 cm
Peso	79 Kg
Nemici	Nessuno
Amici	Nessuno
VELOCITA'	5/8
FORZA	5/8
ABILITA'	5/8
SPINTA'	5/8

SHIN

Luogo d'origine	Giappone
Età	117 anni (quasi come mia nonna)
Altezza	Non si sa
Peso	Non si sa
Nemici	Tutti
Amici	Nessuno
VELOCITA'	7/8
FORZA	4/8
ABILITA'	4/8
SPINTA'	5/8

BULLI

URI (detto il Colonnello)

Luogo d'origine	Russia
Età	38 anni
Altezza	198 cm
Peso	125 Kg
Nemici	Max, Zak
Amici	Nessuno
VELOCITA'	4/8
FORZA	7/8
ABILITA'	4/8
SPINTA'	5/8

MAX

Luogo d'origine	Germania
Età	42 anni
Altezza	195 cm
Peso	170 Kg
Nemici	Colonnello Uri
Amici	Mia
VELOCITA'	4/8
FORZA	7/8
ABILITA'	5/8
SPINTA'	4/8

NETTIE (detta Precious Rose)

Luogo d'origine	Giamaica
Età	20 anni
Altezza	180 cm
Peso	63 Kg
Nemici	L'Angelo, Mia
Amici	Nessuno
VELOCITA'	4/8
FORZA	7/8
ABILITA'	4/8
SPINTA'	5/8

Trick Style

(visto che non possiede il telaio protettivo) e infine di una "tavola da sfida", un mezzo massiccio e dal telaio rinforzato, adattissimo per gli scontri ma anche alle gare: nonostante infatti sia dotato di una ripresa decisamente scarsa, è in grado di filare parecchio.
Non ho ancora molto spazio a disposizione, quindi credo sia giunto (finalmente) il momento di dirvi cosa ne penso di quest'ultimo nato Acclaim.
Graficamente è assolutamente incredibile: è veloce e fluido come Wipeout, ma tecnicamente non è paragonabile con nessun altro prodotto per console perché, per ora, nessun gioco offre una definizione e una qualità come quelle viste qui. L'alta risoluzione offre una nitidezza e una pulizia che rivaleggia coi titoli che girano su PC da svariati milioni. I livelli poi sono studiati molto bene, forse a tratti un po' troppo caotici (comunque è solo questione di imparare la pista) e incredibilmente particolareggiati. I personaggi offrono un repertorio di mosse forse un po' limitato, ma possono sfoggiare delle animazioni decisamente superiori alla media rispetto agli altri titoli su console. Il sonoro non è esattamente eccezionale ma le musiche sono sufficientemente belle da non far venir voglia di abbassare il volume e abbastanza anonime da non distogliere l'attenzione dal gioco. Per quanto riguarda gli effetti, sono ben fatti, e più di così non saprei davvero cosa dire.
La giocabilità è particolarmente alta grazie a una sfida che anche nel gioco singolo rimane sempre altissima, a una curva di apprendimento che dà sempre la fiducia di poter fare di meglio (cosa che effettivamente avviene) e dal desiderio di vedere sempre nuovi livelli.
I trick, invece, che a giudicare dal titolo avrebbero dovuto avere un'importanza ben più rilevante, non converrà mai usarli durante la gara (anche perché non servirà a niente ai fini della partita), mentre dovrete saperli padroneggiare solo nelle prove coi boss.
In sostanza questo gioco si discosta un po' dai vari Cool Boarders, ma possiede delle caratteristiche che lo fanno avvicinare molto di più a un gioco di corsa canonico, pur non disdegnando delle contaminazioni "extragenere". Se è questo che cercate, credo che non potreste trovare di meglio per Dreamcast e probabilmente anche per qualsiasi altra piattaforma.
D'ora in poi, quando si parlerà di un gioco frenetico e graficamente straordinario si tirerà fuori il nome Trick Style.

voti

MACCHINA	DREAMCAST
GRAFICA	95
SONORO	91
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	93

giudizio

Trick Style è davvero un gioco fuori di testa: concepito da qualcuno che la sa lunga in fatto di corse, questo titolo della Acclaim ha preso il meglio da molti giochi di successo come Cool Boarders e Wipeout, riuscendo ad amalgamarli come meglio non si sarebbe potuto fare.

...Controllo Totale!

TOP DRIVE ROADSTER PS441
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 2 PS430
PSX
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 3 PN429
PSX-N64
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
PEDALIERA OPZ.
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE JT426
PSX-N64-SAT
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE GTO PS435
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE SPRINTER PS436
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE REACTOR PS440
PSX
DUAL SHOCK
FORCE FEED BACK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE JT226
PC
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERALEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE 3 PC229
PC
PEDALIERA
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.

TOP DRIVE PLUS PN428
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

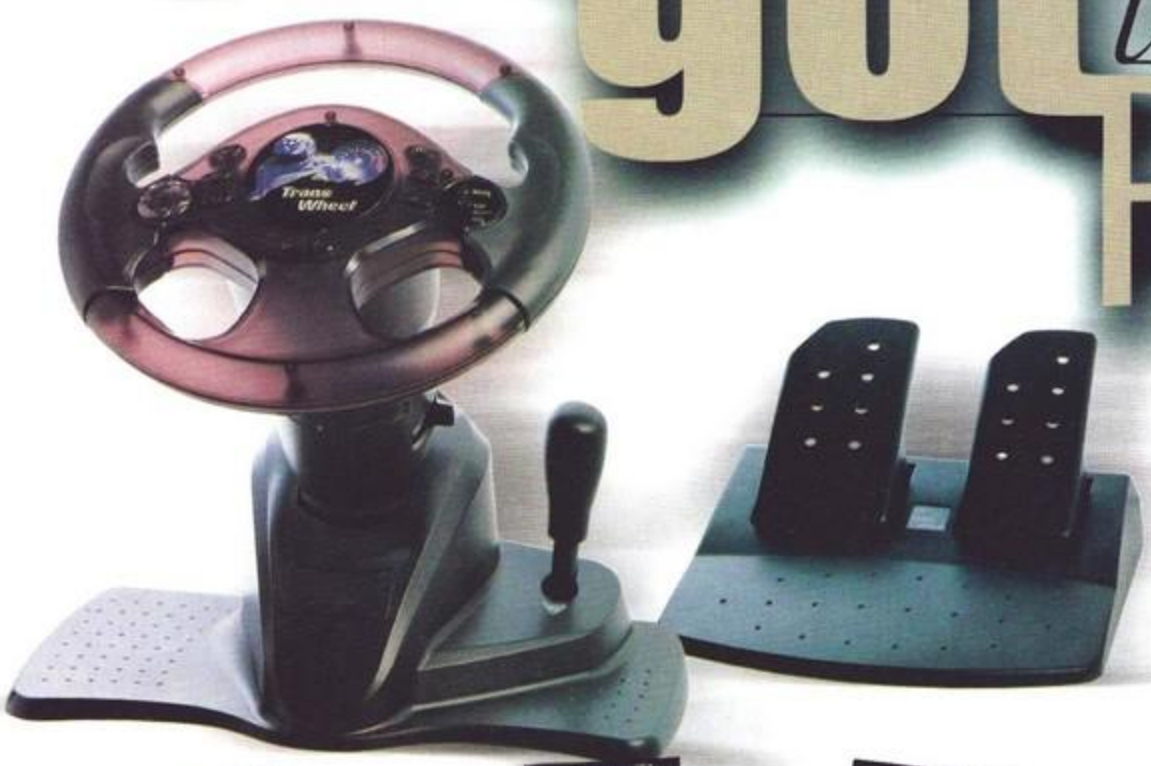
Logic 3

Distribuito da: TEKNOS TRADING s.a.s. Via Argine Destro località Trexenda - 18100 Imperia
Tel. 0183 - 78.41 Fax 0183 - 784.299 Fax Verde Ordini Clienti 800-logic3
E-mail info@teknos.net http://www.teknos.net

I've got the Power!

Da ora avrai il potere assoluto!

Precisione, affidabilità e potenza in una gamma completa di accessori per esaltare le performance della tua console.



Power Tech
game accessories

all right reserved MAC ITALIA S.r.l.
Via Natali, 51/C - 62010 Macerata - Italy

www.power-tech.it e-mail: info@power-tech.it

Matteo Leccardi

TUROK
RAGE WARS

intro

TITOLO GIOCO
TUROK: RAGE WARS

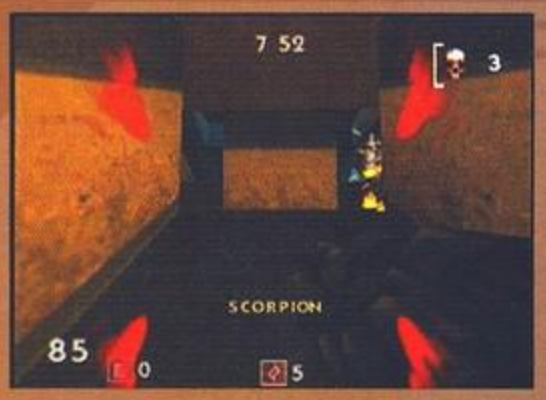
DESCRIZIONE
NATURAL TUROK KILLER'S

GIOCATORI
1 - 4

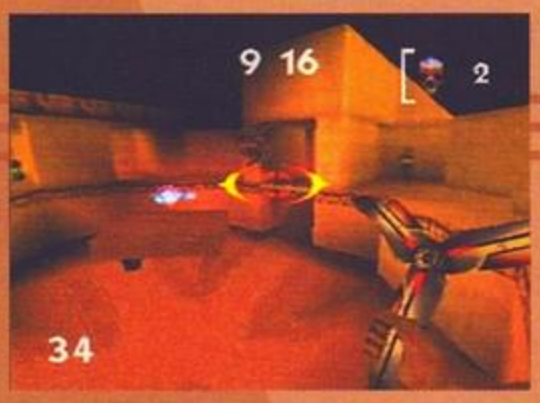
CASA SOFTWARE
ACCLAIM STUDIOS AUSTIN

Con Turok 3 ancora (molto) lontano, Acclaim sfrutta la popolarità del Cacciatore di dinosauri per una nuova incursione nel mondo del multiplayer.

In una recente intervista John Carmack (uno dei 'papà' di Doom e Quake) ha descritto con lapidare essenzialità l'attuale stato degli shooter in prima persona e il loro cammino evolutivo nei prossimi anni. Carmack ritiene che gli sparatutto in soggettiva abbiamo raggiunto l'apice della loro maturazione e sia pronti ad una svolta decisiva; ormai questo tipo di giochi hanno ormai esplorato ogni possibile variazione sul gioco in singolo, sia a livello concettuale che grafico. A questo punto, le nuove produzione dovrebbero cominciare ad esplorare la nuova frontiera che l'avvento di Internet ha aperto a questo genere di giochi. Ma è davvero questo il destino di noi guerrieri solitari? Saremo davvero costretti ad abbandonare giungle e stazioni orbitanti, per venire rinchiusi, come gladiatori digitali, in arene ingombre di cadaveri e proiettili? L'esplorazione sarà davvero sostituita dall'annientamento reciproco? Onestamente non sono in grado di dirlo e se proprio volete rivolgere queste domande a qualcuno, allora provate a chiedere agli Acclaim Studios Austin; loro una risposta sembrano già averla trovata e si chiama Turok: Rage Wars. Basato sul motore grafico (e sui personaggi) di Turok 2: Seed of Evil, Rage Wars si presenta come un titolo completamente orientato al multiplayer e allo sterminio collettivo. In pratica è una versione di Turok pensata per offrire la miglior esperienza multigiocatore su N64,

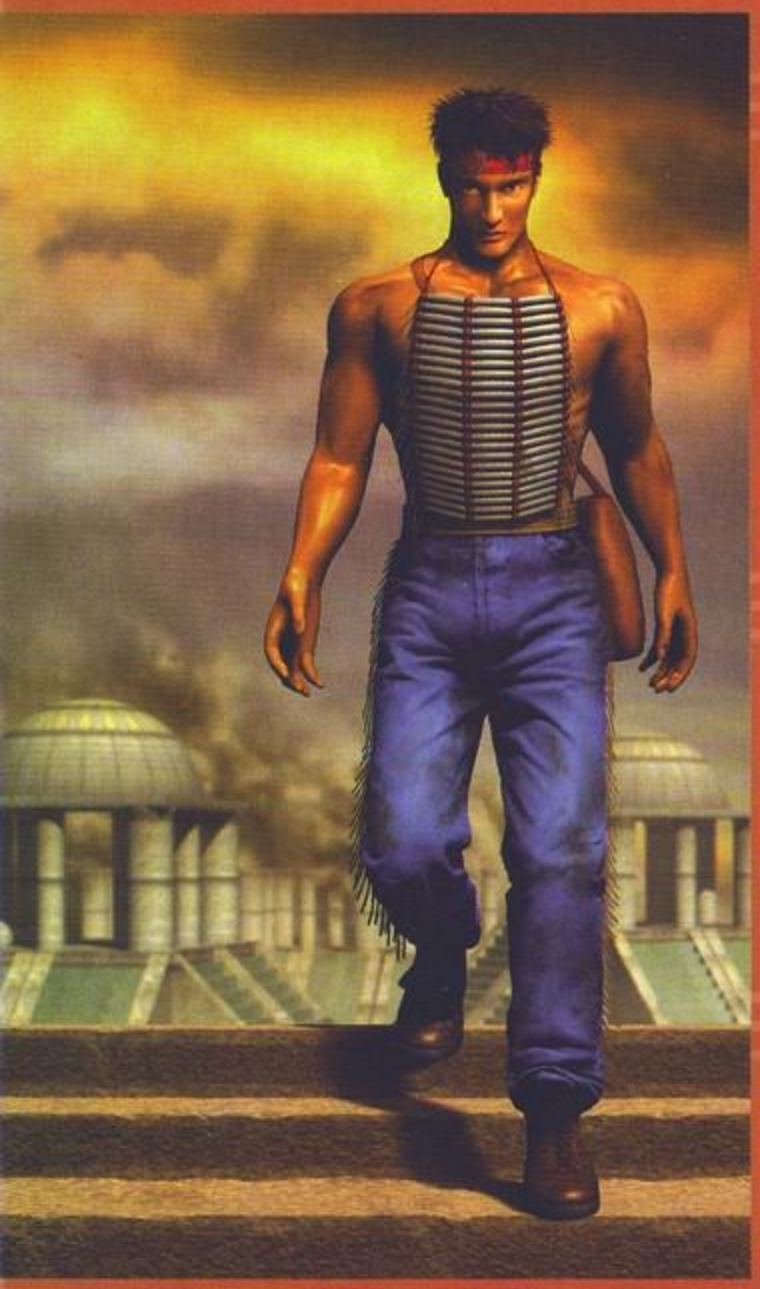


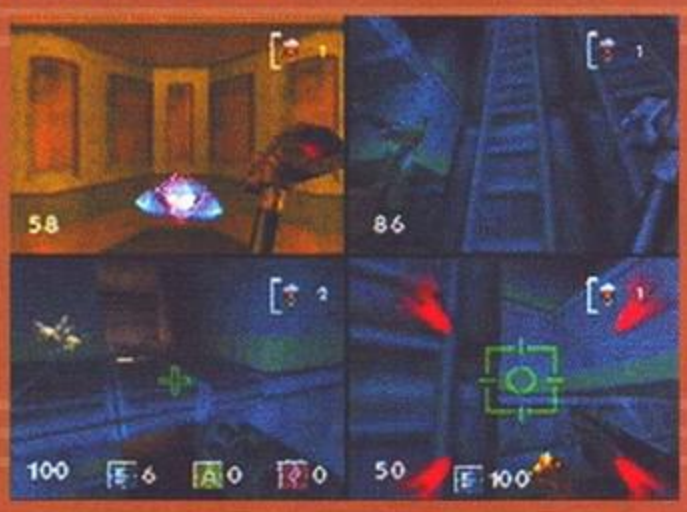
cercando di offrire una varietà di sfide e di possibilità di gioco da poter soddisfare anche i giocatori più esigenti. Per realizzare questo ambizioso progetto gli Acclaim Studios Austin hanno pescato a piene mani nell'intero panorama videoludico senza limitarsi alla piattaforma Nintendo, ma cercando idee ed ispirazioni in tutte le più recenti produzioni. I diversi influssi sono stati quindi mescolati all'ambientazione suggestiva ed avvincente di Turok, senza però farsi frenare da alcun timore reverenziale. Le migliorie e le novità sono tante e di tale produzione, da spazzare via ogni dubbio a chi vedeva in Rage Wars una semplice 'espansione' di Turok 2. In effetti, soprattutto dal mondo PC, questo Rage Wars era visto, non come un gioco vero e proprio, ma come rivisitazione del concetto di mission pak; in pratica si tratta di livelli supplementari e moduli aggiuntivi creati con lo scopo di ampliare, di solito verso Internet, le capacità di un gioco. Tutti i più famosi shooter per picchio hanno avuto la loro dose di questi 'pacchi' e l'idea che anche Rage Wars si inserisse in questo filone, in un certo senso ne sminuiva l'importanza. In realtà, mi sono bastate poche partite per verificare l'inconsistenza di simili pettegolezzi (forse è questo il modo migliore di definirli); Rage Wars è un gioco degno di essere chiamato tale e altrettanto solido da non dover soffrire di complessi di inferiorità nei confronti di nessuno.



Le modalità di gioco presenti in RW vengono raggruppate nel menu principale sotto tre voci: Multiplayer, Scenario e Cooperative. Di queste tre, la più articolata è sicuramente la prima; suddivisa a sua volta in Bloodlust, Team Bloodlust, Frag Tag e Capture the Flag, ci mette subito di fronte alle numerosissime possibilità di personalizzazione di RW. Si può scegliere una determinata arena oppure affrontarle in sequenza, come i livelli di un gioco, oppure se e quanti bot aggiungere alla partita. E' possibile intervenire su tutti principali parametri della partita, come durata, numero limite di frag, se creare dei team; insomma, chiunque, abbia un minimo di dimestichezza con il multiplayer non potrà che sbavare copiosamente di fronte a tanta abbondanza. La modalità Scenario si differenzia per la possibilità di affrontare le diverse arene come una sequenza di percorsi di addestramento; all'inizio di ogni livello viene assegnato un determinato compito come fraggare due volte lo stesso bot senza farsi ammazzare, sopravvivere per un certo tempo, ecc. Una volta raggiunto l'obbiettivo si sblocca uno dei segreti del gioco e si passa all'arena successiva. Come? Che cosa sono questi segreti? Dovete sapere che RW permette ad ogni giocatore di far crescere l'esperienza del proprio avatar, grazie ad un sistema di medaglie e graduatorie; portando a temine le varie missioni della modalità Scenario, comincerete ad ottenere i primi riconoscimenti e con essi anche l'accesso ai 14 personaggi (all'inizio ne potete selezionare tre o quattro) e alle 25 skin (gli 'abiti' che ricoprono i personaggi) alternativi. In pratica potrete impersonare non solo Turok e la bella Adon, ma anche tutto il bestiario (Raptor, Fireborn, ecc.) che avete incontrato in Seeds of Evil. Nella modalità Scenario, inoltre, ogni due o tre livelli, verrete chiamati a confrontarvi con dei boss creati apposta per l'occasione; si tratta di bestioni veramente duri da tirare giù e che vi costringeranno a tirare fuori tutta la vostra abilità. Rispetto alle precedenti la modalità cooperativa differisce per la possibilità di affrontare le diverse arene in coppia, unendo le proprie forze contro una squadra di bot.

Come ogni appartenente alla gloriosa dinastia, Rage Wars ha nelle armi uno dei suoi punti di forza. Effettivamente questa frase tende a sminuire l'immenso, sconvolgente arsenale con cui abbiamo devastato e massacro centinaia di nemici in un tripudio di sangue e corpi smembrati. Poteva Rage Wars mancare una tanto salutare tradizione di famiglia? Ovviamente no, ed ecco che nelle prossime righe ci crogioleremo delle potenza di fuoco che Acclaim ci ha concesso anche in questa occasione. Come premessa, bisogna sottolineare che gli sviluppatori hanno lavorato molto per cercare di creare





una serie di armi adatte al nuovo 'terreno' di gioco, ma anche nel cercare di bilanciare tra loro i diversi strumenti di offesa. L'elenco completo delle armi consta di ben 16 pezzi, tra vecchie conoscenze e nuovi arrivi, in un crescendo veramente esaltante. Oltre ai classici fucili e mitragliatori, potremo imbracciare il micidiale Emaciator (una versione riveduta e corretta del lanciafiamme, che ora emette uno devastante liquido corrosivo) e il fantastico Chestbuster (paragonabile al Nuke) capace di devastare, nella maniera più spettacolare possibile, anche l'avversario più coriaceo. A parte questi raffinati strumenti di distruzione, in Rage Wars sono stati implementati una serie di accorgimenti per rendere ancora più avvincente ogni scontro. Alcune armi richiedono una decina di secondi prima di poter sparare nuovamente (come il Chestbuster), altre servono solo per rendere i nemici più semplici da colpire (come l'Inflator, che aumenta le dimensioni delle sue vittime) mentre alle armi automatiche è stata data una minore autonomia. Le sorprese però non finiscono qui; ad ogni arma è stata assegnata infatti assegnata un seconda funzione. Premendo i tasti 'Z' e 'B' contemporaneamente una parte delle munizioni vengono sottratte per dare un super-colpo o per fornire una particolare abilità temporanea (invisibilità, invulnerabilità, ecc.). Questo tipo di power up, ce ne sono ben 13 diversi, può essere ottenuto anche raccogliendo determinate sfere di energia, sparse in giro per i livelli; si tratta di una novità che ben si sposa con l'azione e la frenesia delle partite di RW e che controbilancia, almeno in parte, la cronica scarsità di health. Ho tenuto per ultima una scelta dei programmatori che penso sia difficile da condividere; una delle più fetenti peculiarità di RW è l'obbligo di scegliere, prima della partita, una massimo di cinque armi per il proprio arsenale. Ma non solo; non sarà possibile selezionare due volte la stessa arma e, visto che sono raggruppate per tipo di munizioni, solo una per tipo (o il minigun o uno degli shutgun; il flare gun o il piasma rifle, e così via). In questo modo, si costringe il giocatore ad un minimo di strategia nell'organizzazione del proprio volume di fuoco, a scapito, però, della libertà di poter creare tecniche di combattimento più varie.

Turok: Rage Wars si basa su una versione migliorata del motore grafico di Seeds of Evil. Le modifiche sono abbastanza significative e coinvolgono diversi aspetti; ad un livello più macroscopico, si nota subito come l'interfaccia di gioco sia stata ridisegnata e razionalizzata. Qualcuno potrebbe usare l'aggettivo 'impoverita', ma si deve anche tenere conto della diversa funzionalità che ora è chiamata a svolgere; in un gioco dove una volta ogni 10-15 secondi si viene coinvolti in uno scontro all'ultimo sangue è abbastanza inutile riempire lo schermo di disegnini colorati. Se a questo aggiungete l'inevitabile

riduzione dell'immagine, nel gioco a quattro, non stupisce più di tanto questo 'alleggerimento'. Di contro, i vari menù di gioco possono vantare un design estremamente accurato e funzionale, forse lontano da quanto visto nei titoli precedenti, ma non per questo meno convincente. L'alta risoluzione, ottenibile con l'espansione da 4MB, è qualcosa di superbo, ancora meglio di quanto visto in Seeds of Evil e permette di gustarsi a pieno i già ottimi effetti luminosi. A proposito di questi ultimi, devo fare un piccolo appunto; ho trovato la gestione delle sorgenti luminose meno precisa, quasi abbozzata se paragonata a T2, sorte toccata anche ad esplosioni e amenità varie, 'alleggerite' parecchio quanto a spettacolarità. A parte questo, ho potuto constatare un frame rate assolutamente impeccabile, RW è stato ottimizzato per garantire una buona fluidità in qualsiasi frangente e di questo bisogna renderne atto. In totale, comprese quelle segrete, ci sono ben 36 arene a nostra disposizione: alcune di queste sono strutturate con eccelsa maestria, altre si attestano su una piena sufficienza. Alla sezione audio troviamo lo stesso campionario di effetti sonori di Seeds of Evil, a cui bisogna aggiungere quelli per le nuove armi; molto belle invece le musiche che ci accompagneranno dei nostri deathmatch, decisamente evocative con i loro ritmi incalzanti, basati su percussioni e sonorità 'tribali'.

In definitiva Turok: Rage Wars si dimostrato un prodotto valido e completo, per niente afflitto da complessi di inferiorità. Rimanendo sempre in casa Nintendo, RW si riprende il titolo di miglior frag-fest che Quake II era riuscito a sfilare a Seeds of Evil, mentre se volessimo muoverci al di fuori del mondo delle console, il paragone sarebbe sicuramente con Quake III arena. Nella valutazione di giocabilità e longevità ho comunque scelto per una valutazione di compromesso; nonostante la possibilità di giocare le diverse arene in sequenza o di affrontarle come una serie di missioni nella modalità scenario, RW rimane comunque un videogame pensato per chi ha qualche amico di riserva e qualche pad in più da invitare a casa propria. Da soli ci si può dedicare ad un po' di allenamento o a sbloccare personaggi e livelli segreti, ma giocare a RW solo in questo modo significa non riuscire ad apprezzare fino in fondo le reali potenzialità. Buon massacro a tutti.

voti

giudizio

L'apoteosi dello sterminio di massa, ecco come si potrebbe definire Turok: Rage Wars. Benché si sia cercato di non escludere il gioco in singolo, RW rimane comunque un'esperienza da gustare in gruppo; solo in questo modo l'ultimo capitolo della saga di Turok riesce ad esprimere tutto il suo potenziale. Al di là di questa 'modalità d'uso', si tratta di un prodotto curato, costruito con sapienza sulle solide basi offerte dal motore grafico di Turok 2. L'arsenale messo insieme per l'occasione e la varietà di arene e modalità di gioco lo rendono un acquisto irrinunciabile per tutti i gladiatori di professione. Un minimo di attenzione, invece, per tutti i guerrieri solitari come il sottoscritto: Rage Wars non è un Turok 2 e mezzo, abbiatelo ben chiaro prima di mettere mano al portafogli.

Lasciati tentare dall'istinto

OFFICIAL

Nintendo

Magazine

L'unica rivista ufficiale dedicata alla tua console preferita. Fidati.

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

D'Ruino & Micheletti SrlDgrafica@planet.it

Software Universe®

sede:via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72 - email: software.universe@flashnet.it

CONSOLES department

VENDITA PER CORRISPONENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37
Tel.0331 77.96.20

PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA
NOVATE - MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA

DREAMCAST JP
L.399.900*

LINEA PSX UNIVERSUM
L.59.900

PSX
MONACO GP2 + VOLANTE
L.99.900

LINEA PSX ECONOMICUM
L.39.900

...SOLO DA SOFTWARE UNIVERSE®

* Console + Joypad + Alimentatore - Offerta valida solo nel mese di ottobre e nei punti vendita Software Universe (non per corrispondenza) presentando questa pagina.

Gruppo G.F.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adsolandia - Milano

Raffaele Sogni

THRASHER
SKATE AND DESTROY

info

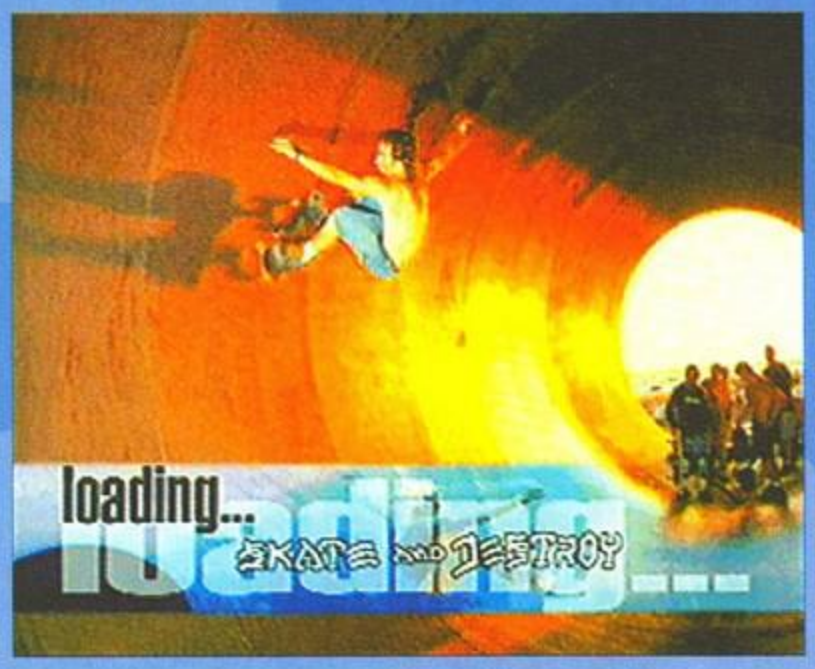
TITOLO GIOCO
SKATE AND DESTROY

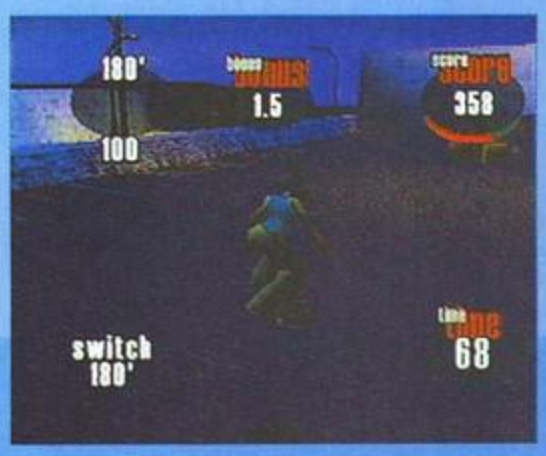
MACCHINA
PLAYSTATION

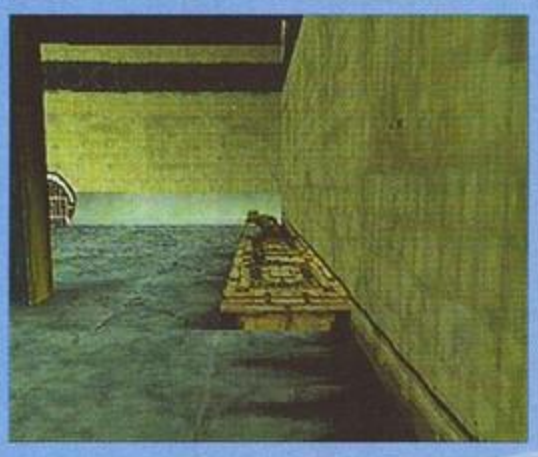
CASA SOFTWARE
TAKE 2

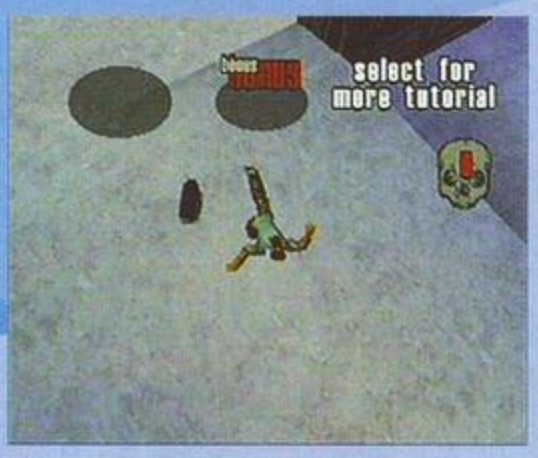
Dopo quel capolavoro chiamato Tony Hawk's Skateboarding, un'altra software house si butta nel variopinto e variegato mondo delle tavole con le ruote: la Take 2. Avrà fatto bene?

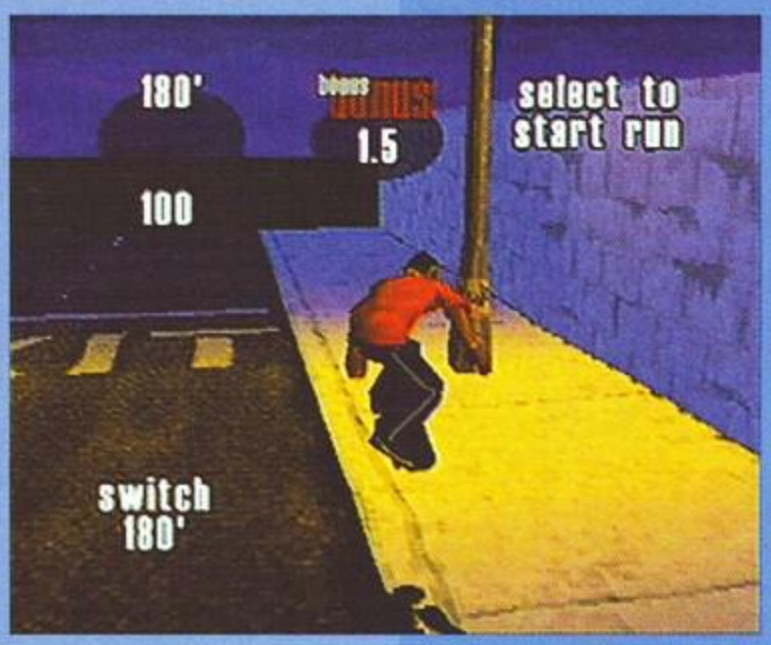
Le simulazioni di skateboard ci sono da sempre (chi si ricorda il mitico Skate Or Die?), però era da parecchio tempo che non se ne vedeva una, da quando insomma è uscito un certo Tony Hawk's ecc. E' sempre così, basta un titolo di richiamo e che sembra ottenere un buon successo, che un sacco di software house si gettano nella mischia proponendo titoli più o meno validi; così è per i giochi di golf (che per mesi non se ne vedono e poi saltano fuori tutti assieme) e in genere per tutti quei titoli che hanno bisogno di un "preparatore" per riuscire a imporsi sul mercato... del resto questa si chiama concorrenza (di cognome, il nome non lo so). Comunque, lasciamo stare le mie bambinesche considerazioni sul mercato videoludico e concentriamoci sul gioco che or ora vi presenterò. La versione che ho potuto vedere di Skate And Destroy era così beta che più beta non si può: il gioco si impallava di continuo e già raggiungere il secondo livello è stata una vera impresa.
In Skate And Destroy sarete chiamati a sfracellarvi al suolo in un sacco di allegrissime città come New York, Los Angeles, San Francisco nonché in Inghilterra e

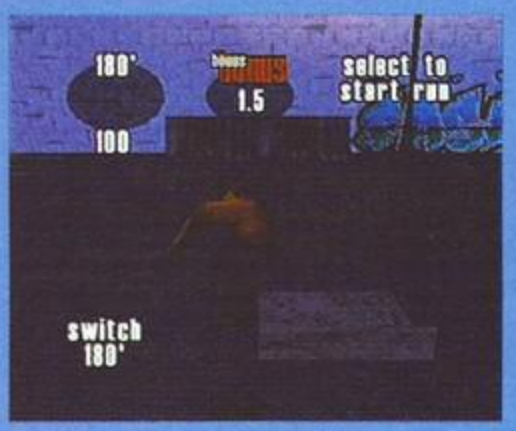












che si chiama "Prime Impressioni del Raffo" (Raffo sono io, no, lo dico perché non si sa mai); molto bene, le mie prime impressioni non sono state poi molto positive, sempre tenendo conto che quella da me visionata era una versione beta. Bisogna comunque dire che se alla Take 2 hanno deciso di fornirci questa versione significa che l'idea del gioco è questa, quindi, traggo le seguenti conclusioni:
graficamente è un po' troppo approssimativo in quanto le texture praticamente esistono solo su qualche parete e sugli enormi poligoni che compongono i personaggi; le visuali disponibili sono tre e nessuna delle tre permette di giocare in maniera decente (c'è persino quella in soggettiva, molto funzionale...); compiere delle evoluzioni è difficilissimo e raramente gratificante e infine se ci si stampa troppo la tavola si scassa (cosa concettualmente non sbagliata, ma per sfasciare una tavola da skate bisogna prenderla e usarla per demolire un autoarticolato).
Veniamo ora alle cose che mi sono piaciute: il fatto di poter visitare città che normalmente non è possibile raggiungere è una cosa che piace; andare in skate, anche se ci si spacca i denti ad ogni tentativo di salto è una cosa che piace; c'è la modalità per due giocatori con una sacco di opzioni varie e questo piace; quando si seleziona una ragazza la visuale è sempre da tergo, e questo piace molto. Insomma, i suoi lati positivi questo gioco sembra proprio averli, tutto sta nel vedere se a versione ultimata (e a quanto ho visto ce ne vorrà ancora un po') i difetti sopracitati verranno quantomeno ridimensionati. Io personalmente me lo auguro perché questo genere di giochi solitamente mi esalta.
Che altro aggiungere? Beh, anche per quanto riguarda la data di uscita non abbiamo grosse informazioni, comunque, per esperienza, non dovrebbero mancare più di un paio di mesi dall'uscita della versione finale... non ci resta che attendere e sperare che i programmatori rinsaviscano.

Germania (che sono delle città, come ben sappiamo). Partirete però dalla vostra triste e inutile cittadina (si chiama Hometown, se poi c'è davvero un posto che si chiama così, ho fatto una figuraccia, ma tanto si va ad aggiungere al calderone), piena di vecchi bavosi, di bambini frignosi e di adulti noiosi (e poi dicono che non sono un poeta); per cambiare luogo in cui esibirsi dovrete raggiungere una determinata quantità di punti (2000 per il primo stage), e solo allora potrete andare nella "Grande Mela". Ai vari livelli, infatti, si potrà accedere solo dopo aver raggiunto la quantità di punti richiesta, in caso contrario, si sta là, coi vecchi, i bambini, ecc.
Giusto per la cronaca, in tutto gli stage dovrebbero essere una dozzina, salvo poi che ne salti fuori qualcuno segreto, ma io sono arrivato a malapena al secondo - figuriamoci quindi cosa ne posso sapere (le press release sono ormai merce rarissima, comunque un momento che vado a vedere su Internet... - dopo dieci minuti...- no, non ho trovato un tubo).
I personaggi che potrete utilizzare sono in tutto sei: due tipe, tre tipi e un indeciso. Se hanno caratteristiche differenti di agilità, velocità e capacità acrobatiche sinceramente non mi è dato saperlo, il gioco non mi ha mostrato alcuna tabella di presentazione, quindi in teoria uno dovrebbe valere l'altro.
Veniamo ora alla parte dell'articolo

GAME START

VIA GIULIA 7/H - 34126 TRIESTE - TEL. 040 63 44 60

TANTISSIMI TITOLI A DISPOSIZIONE PER

PLAYSTATION - DREAMCAST - N64 - G.BOY COLOR - PC CD ROM

STOP PIRATES

GADGETS

ACTION FIGURES

PlayStation

STOP PIRATES

LUNEDI MATTINA E DOMENICA CHIUSO

Tutti I prodotti o società menzionate sono marchi commerciali o marchi registrati delle rispetttive società.

VIDEO DISTRIBUZIONE s.r.l

30010 Campolongo Maggiore - (VE)
Tel. 049 5848131 Fax 049 5848761
E-mail: viddis@protec.it

VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI E CONSOLES

C.T.O. http://www.cto.it

HX HalifaX

LEADER

Cidiverte ITALIA al gioco ti converte.

NINTENDO64

PlayStation

Dreamcast

3D PLANET

CERCHIAMO NEGOZZI DA AFFILIARE SENZA ALCUN OBBLIGO

Tutti I prodotti o società menzionate sono marchi commerciali o marchi registrati delle rispetttive società.

BG GAMES Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525

BG games

DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

IMPORT JAPAN-USA

DISTRIBUZIONE

Distribuzione giochi e console. Richiedi il tuo listino prezzi rivenditore.

Tutti i migliori giochi per console.

Se non lo trovi da noi, forse... non esiste!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Andrea "Nemesis" Della Calce

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

info

TITOLO GIOCO
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
CAPCOM

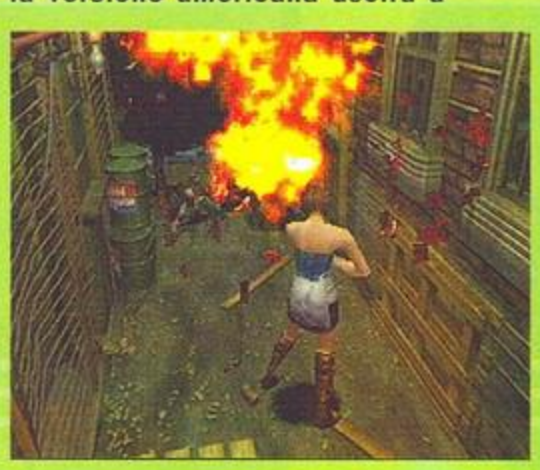
Ve lo dico subito: questo gioco non è ambientato in Europa...

Se avete leggiucchiato qualche cosa riguardante il terzo capitolo della saga più horror di tutti i tempi, probabilmente questo lo sapete già. Per altri potrebbe essere una sorpresa assoluta, ma andiamo con ordine, anche perché in questa preview darò per scontate molte cose (dando per certo che almeno il 95% di voi lettori abbia giocato e finito Resident Evil 2 e sia a conoscenza degli eventi del primo....).

Durante Resident Evil 2, Claire e Leon venivano a conoscenza del viaggio di Chris (il fratello di Claire e protagonista del primo capitolo insieme a Jill Valentine) in Europa, nella sede centrale della Umbrella, la società responsabile del "meltdown" di Raccoon City: era palese che il terzo episodio si sarebbe ambientato proprio nel nostro continente e invece non è così! Alla Capcom hanno optato per una soluzione alternativa (e sicuramente più remunerativa sotto il profilo economico) che è poi un passo simile a quello che fa la Marvel Comics da anni: il crossover.

Resident Evil 3: Nemesis, è ambientato 24 ore prima il secondo capitolo e 24 ore dopo. E il viaggio in Europa? Beh, per quello c'è una console tutta nuova (Dreamcast, of course), che ha bisogno anche di una spintarella e quale mezzo migliore di un nuovo capitolo di uno dei più grandi bestseller della storia dei videogiochi?

Confusi? Chiaro, lo ero anche io, ma scioglierò tutti i vostri dubbi nelle prossime righe.
Che cosa è accaduto dopo il primo Resident Evil ai protagonisti Jill Valentine, Barry Burton e Chris Redfield? Se per quest'ultimo, RE2 ha dato una risposta seppure parziale, degli altri due personaggi non si è saputo nulla. Dopo gli eventi di RE, Jill, Chris e Barry tornano in città e spiegano gli eventi ma nessuno crede loro, visto che le prove sono saltate per aria con l'esplosione della casa e la polizia è corrotta direttamente dalla Umbrella. Jill, si dimette dalla S. T. A. R. S., Chris va in Europa. Jill sta per abbandonare Raccoon City quando i mostri visti in RE2 invadono la città e fin qui sarebbe quasi tutto normale, almeno fino a quando la nostra non incontra Brad Vickers, il pilota del primo RE (e zombie "segreto" dal giubbotto giallo in RE2, vi ricordate quello che aveva addosso la chiave per cambiarsi di abito?) che la avvisa della presenza di un mostro diverso dagli altri zombie e che scopriremo essere un clone del Tyrant visto in RE2. Un susseguirsi di eventi, porteranno Jill a incontrare il mercenario brasiliano Carlos Oliveira, inviato dalla Umbrella per salvare i superstiti (ma ci credete davvero?), del quale più avanti nel gioco si potrà prendere il controllo. Rispetto agli altri Resident Evil, Nemesis è molto più cattivo: molte più armi, molte più munizioni (trovando delle polveri e combinandole tra loro potrete addirittura fabbricarvi delle munizioni grazie a un aggeggio che avrete a disposizione sin dall'inizio...) e la possibilità di influenzare il proprio cammino in puro stile librogame (ve li ricordate?), ovvero con due opzioni in particolari punti del gioco (tipo: "affronta mostro", "scappa alla grande"). La scelta a questi bivi influenzerà l'andamento del gioco. Per quanto riguarda la grafica, la Capcom ha optato per la tradizione, ovvero la telecamera fissa: sa da un lato questo può essere un passo indietro rispetto a Dino Crisis, dall'altro garantisce una suspance con angolature che volutamente non vogliono rivelare particolari e mettendovi in condizioni di farvela sotto da un momento all'altro. E con questo, mi congedo segnalando che la versione americana uscirà a novembre, mentre per quella italiana dovremo attendere fino a marzo del 2000.



Christian Antonini

SPEC OPS

info

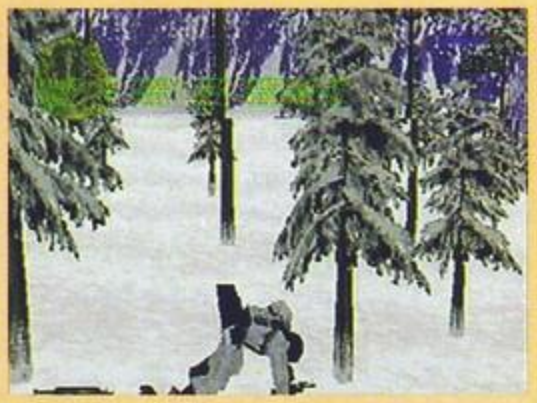
TITOLO GIOCO
SPEC OPS

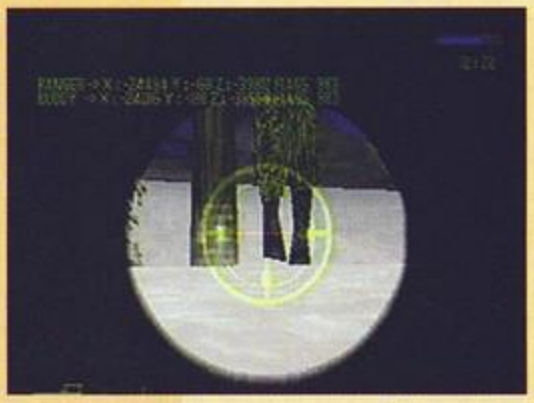
MACCHINA
PSX

CASA SOFTWARE
RIP CORD GAMES

Dalle giungle più remote ai deserti dell'Asia centrale, dal Medio Oriente al Pacifico: le missioni nelle Forze Speciali di sicuro fanno girare il mondo, ma certo non c'è molto tempo fare i turisti.

Spec Ops è l'ennesimo prodotto relativo agli specialisti dei viaggi esotici in ambito militare: incursori, marine, Navy SEAL, ranger e simili. Si tratta di alcuni tra i soldati meglio addestrati, motivati ed equipaggiati al mondo. La storia militare è costellata di azioni impossibili e reputate folli tentate da sparuti gruppi di soldati, avventure incredibili, imprese eroiche e avvincenti, il cui successo spesso è dipeso dallo spirito di sacrificio e dall'abnegazione di questi professionisti. Un simile argomento non poteva che generare tonnellate di giochi per PC e console. E così è avvenuto. E allora eccoci a parlare di Spec Ops...

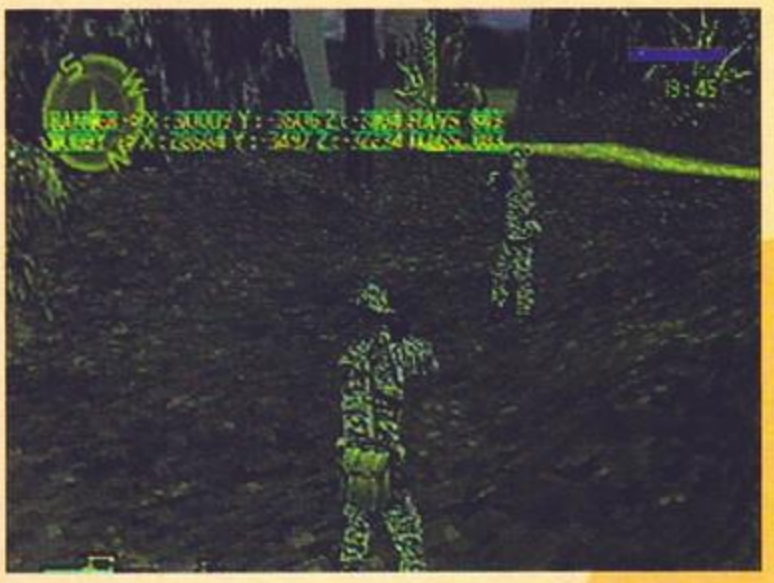


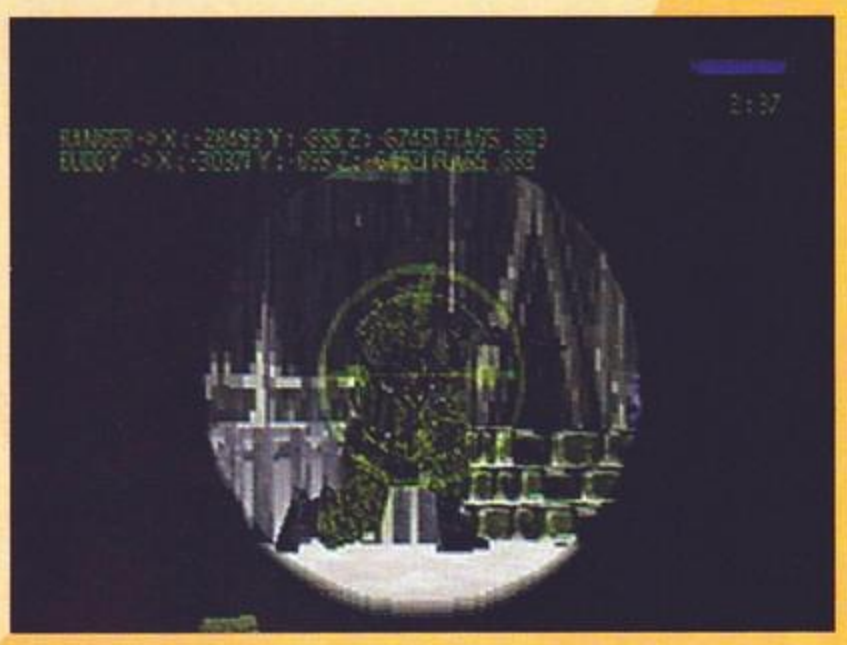


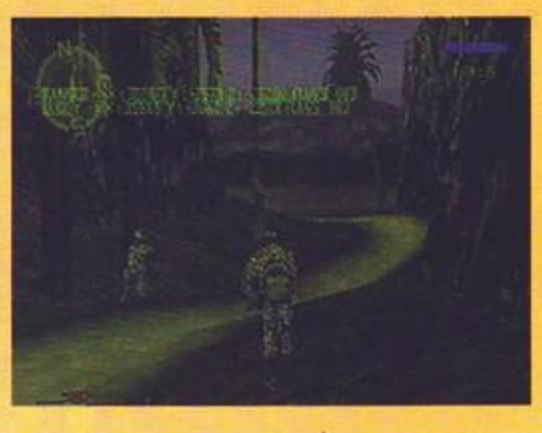
Il gioco sembra davvero interessante. Si tratta di muovere una coppia di incursori in ambiti geografici che cambiano costantemente al variare del tipo di missione, ma comunque sempre (o quasi) all'aperto, e questo è molto interessante. La visuale di gioco è notevole con sfondi e fondali davvero molto belli. Solo...sarà il vento, sarà la profondità di campo limitata...ogni ambientazione sembra essere estremamente desolata (e desolante). Molto interessane sembra essere la possibilità di passare da un soldato all'altro nel giro di un secondo o due, lasciando l'altro in guardia (l'intelligenza artificiale non è niente male). Ma la cosa che mi è piaciuta di più è sicuramente la possibilità di cambiare la postura dei nostri intrepidi tra sdraiati, accucciati o in piedi e di conseguenza variare il movimento, la visibilità nei confronti del nemico e la loro capacità di reagire. Ottimo è anche il sonoro relativo agli effetti (la neve che scrocchia e scricchiola, il suono differenziato delle varie armi), mentre quello vocale è un po' scarsino anche se davvero molto gustoso è il fatto che i nemici esclamano in diverse lingue (russo, arabo, ecc.).

Il combattimento, una parte necessaria del gioco, non raggiunge i massimi livelli, a meno che non si passi all'uso di armi da cecchinaggio. In tal caso, l'utilizzo di tutta una vasta serie di mirini, puntatori, intensificatori di luce e di immagine rende la procedura davvero divertente.

Uno degli aspetti sicuramente più interessanti del gioco è la quantità di opzioni tattiche a disposizione. Alcuni esempi: mettiamo che nel corso di un'allegra passeggiata per i boschi dell'Asia Centrale, da qualche parte nei pressi di una base di ribelli inferociti, i nostri due intrepidi soldati vengano scoperti e inchiodati al suolo da fuoco di un fucile mitragliatore. Reagendo come si







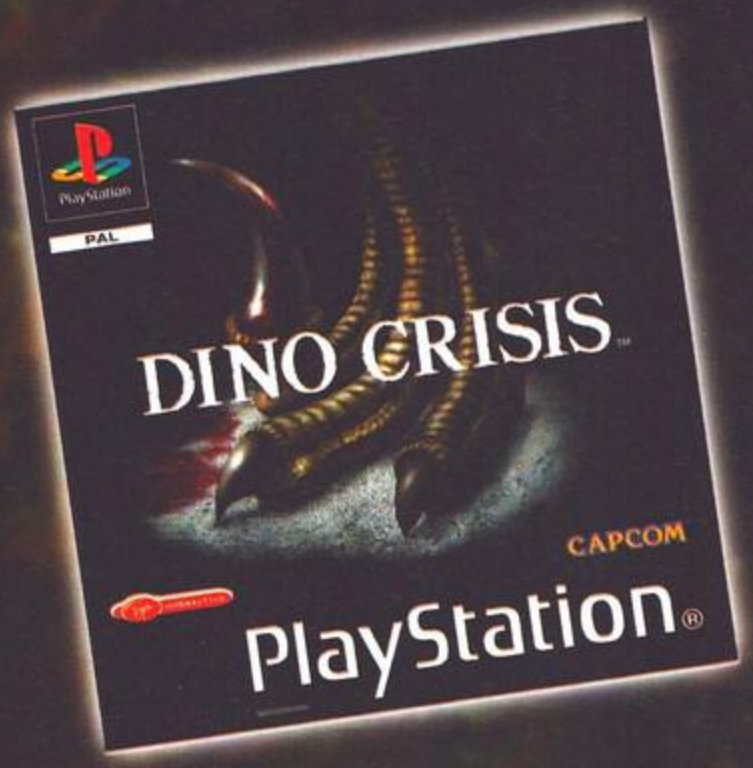
su un fianco, selezionare un buon fucile di precisione, attivare il mirino e scegliere con tutta calma la zona del soldato nemico nella quale piazzare un proiettile. Non male, non male davvero, solo sembra ci voglia un po' per riuscire a impratichirsi delle varie opzioni a disposizione dei due incursori...

Ciò che a mio avviso stona davvero con il resto dello stile di gioco è il fatto che lungo la strada sia possibile equipaggiarsi con giubbotti antiproiettile, armi e munizioni extra, kit medici e ninnoli vari...Ora, finché li si recupera dai corpi di nemici caduti o da un'armeria va tutto bene, ma quando questi si trovano su di una collina innevata o sul fianco di una montagna in Iran...secondo me stona un po' troppo.

Speriamo che nella sua versione finale il gioco sistemi alcuni aspetti minori (diversificare gli effetti delle granate, l'aspetto dei soldati, aumentare la varietà maggiormente gli ambienti...) ma nel complesso Spec Ops sembra annunciarsi come un buon gioco, divertente e appassionante, anche se non sarà un fulmine di guerra o un prodotto rivoluzionario per il settore. Attenderemo fiduciosi.

deve, entrambi si buttano al suono al primo sparo (anche se la procedura non è immediata, si riesce a farlo velocemente). Ora, un dislivello del terreno vi copre dal tiro diretto, ma vi impedisce di vedere (ed essere visti) solo che sollevare la testa significa cercare un proiettile. Una certa soddisfazione si può provare gettando una granata fumogena in direzione del nemico. e, una volta che il fumo si è propagato, strisciare con un soldato in posizione riparata per poi con l'altro cominciare l'aggiramento. A questo punto, mentre il primo tenta un paio di colpi e soprattutto si assicura che non ci siano altri nemici nei pressi, con il secondo è possibile avvicinassi al nemico,

DINO CRISIS™



CAPCOM

Virgin INTERactive

PlayStation

completamente in ITALIANO

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

HX HalifaX

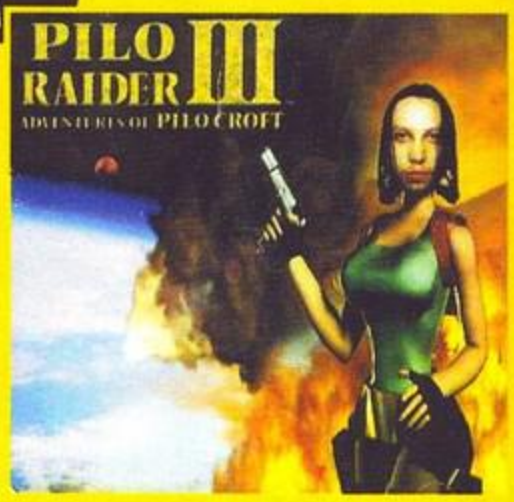
www.halifax.it

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM AND THE CAPCOM LOGO ARE TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.

FACCE RIDE

Raffo

LA TRANS SIBERIANA



Signori attenzione, perché sto per darvi una notizia molto importante, il prossimo episodio di Tomb Raider non avrà più come protagonista Lara Croft, ma Pilo, uno studente in archeologia che, durante uno scavo a Casablanca è stato rapito dagli alieni e tramutato in Pilo Croft.
Le sue sembianze, come potete vedere, sono state leggermente modificate, ora, però, è stranamente molto più bravo a fare la spaccata e a ottenere dei passaggi in macchina.
La struttura del gioco più o meno rimarrà la stessa; manovrando Pilo, però, potrete eseguire tutta una serie di nuove mosse e posizioni che ora non mi sembra giusto svelare.
I colpi di scena saranno comunque molto numerosi, non ci resta che attendere ulteriori sviluppi del gioco per notificarvi altri retroscena.

POPPOPPERO

Stefano Ghezzi è ormai un habitué di questa rubrica, sinceramente non so quante volte il suo nome o la sua immagine sia comparsa in questa allegra paginetta, sta di fatto che mi interessa poco. La persona ritratta nella foto, forse l'avrete intuito, non si chiama Stefano bensì Prisca (nome un po' improbabile, ma il buon Ghezzi l'ha chiamata così), una sua carissima amica, talmente cara che sono sicuro che sia stata fotografata di nascosto durante una gita al mare.
Che dire di questa simpaticissima fanciulla, la faccia si vede poco perché la foto è venuta un po' scura, il resto invece si vede benissimo e devo dire che preferisco così che il contrario.
Bravo Stefano, continua così, perché se aspetto che gli altri lettori mi spediscano foto di tipe sto fresco.

IL BRUTTO E IL PURE PEGGIO

Aquanto dice Mimmo (nient'altro è dato sapere sull'identità di quest'individuo) il tipo che nella foto vedete con gli occhiali è un redattore delle nostre riviste (l'altro dev'essere lo stesso Mimmo), io, sinceramente, non l'ho riconosciuto, quindi i casi sono tre: 1) E' truccato molto bene. 2) Non è vero. 3) Mimmo ci ha confusi con una rivista concorrente.
Sta di fatto che Mimmo dimostra una discreta padronanza nell'arte del tarocco digitale, proponendo la copertina di TGM di qualche numero fa riveduta e corretta.
Commenti sulle due facce che sostituiscono quelle di Qui Gonn Jin e Obi Wan Kenobi non ne faccio perché mi vengono solo insulti, ma direi che quello che pensate voi andrà benissimo.
Bella te Mimmo sei troppo il migliore del tuo condominio.

E' domenica sera, e mentre tutta Milano ride e si diverte girovagando per la grande Pera in cerca dei regali di Natale da comprare in anticipo, io sono qui, davanti al monitor del Mac più scassato della redazione (non che ce ne sia uno a posto, comunque); ma la vita della redattore di una rivista di videogiochi, si sa, non è certo dispensatrice di allegria.

La sto facendo più triste di quello che è? Può darsi, sta di fatto che quest'anno i miei familiari rimarranno senza regali di Natale, perché io stasera non ho potuto andarli a comprare, comunque fa niente, tanto non ho una lira.

Come mi vengono bene i prologhi improvvisati, nevvero? Sono pieni di idee, di spunti innovativi e devo dire che riesco a farli anche molto divertenti. Bravo Raffo, sono fiero di te, o di me, va beh, ogni mese è peggio, chiudiamo qui la pantomima.

Le foto vanno spedite a:
XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA:
ilraffo@hotmail.com

TGM CORNER

Raffo

Il tempo passa e i mesi trascorrono inesorabilmente, detto questo, perché ogni mese mi viene sempre da elucubrare su questi argomenti? Non potrei, che so, fare un bel commento sulla gioia che si prova a tirare un calcio a un cagnetto tremolante? Oppure su quanto è bello arrivare a casa e andare a dormire senza dover pensare che si deve scrivere qualcosa. Insomma, ogni mese penso che dovrei trovare qualcosa di originale e interessante da dire e invece tiro fuori sempre le solite cose sul tempo, sui mesi, sulla vecchiaia... e che barba che sto diventando, non se ne può più, basta, questo mese, per protesta verso me stesso, non scriverò nessun prologo, così imparo.

VOTO 80 GTA 2

(TAKE 2)

Giordano Contestabile (oh, quello della televisione!) dice che GTA 2 per PC in fondo non offre molto di più di quello che offriva il primo episodio, e che graficamente è molto sotto gli standard attuali. Io sono perfettamente d'accordo con lui per quanto riguarda la grafica (purtroppo non ho mai giocato al primo episodio di GTA quindi non mi posso pronunciare), sta di fatto che lo considero un prodotto nel complesso originale (e al giorno d'oggi è merce rarissima) e piuttosto divertente. Certo anche concettualmente non è esente da difetti, ma personalmente penso che si meriti un pelino più di 80%... de gustibus.

DESCENT FREESPACE 2 VOTO 92

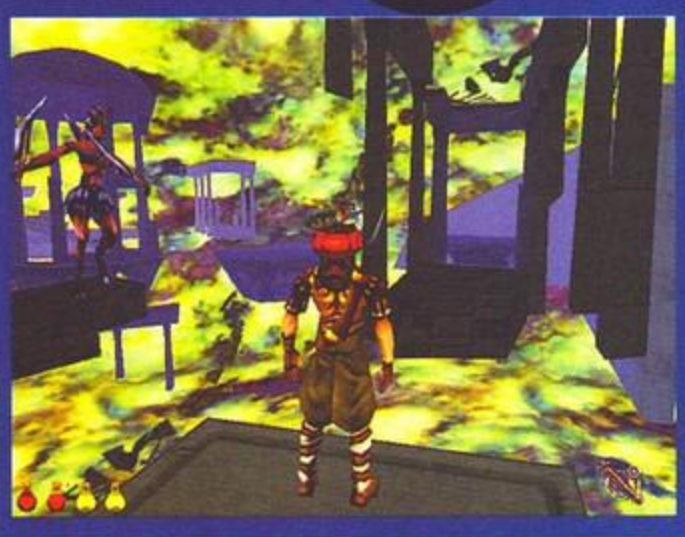
(VIRGIN/INTERPLAY)

Se cercate un simulatore spaziale, Descent Freespace 2 fa al caso vostro. Tecnicamente è curatissimo, la giocabilità estremamente raffinata vi terrà attaccati al monitor fino a quando non avrete terminato anche l'ultima missione della campagna... purtroppo, però, la guerra a cui partecipare è una sola, il che limita (soprattutto nel tempo) questo prodotto della Interplay. Intendiamoci, per finirlo vi ci vorrà comunque un bel po' di tempo, ma forse dovremo attendere qualche add-on prima di considerarlo una pietra miliare del genere.

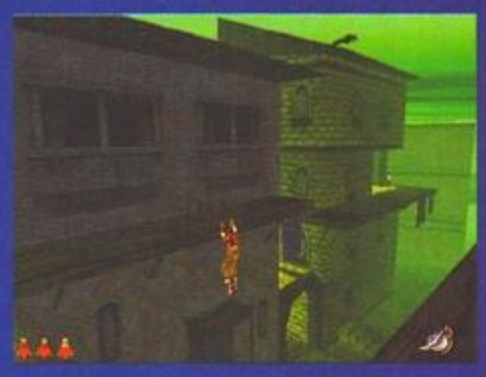
Descent Freespace può essere giocato anche in rete, se vi va. Siete sorpresi, eh?

VOTO 85 PRINCE OF PERSIA 3D

(RED ORB ENTERTAINMENT)



Eh, ne è passato di tempo da quando, col mio bravo Amiga 500 passavo le giornate in compagnia del giovane Principe. Quante cose sono cambiate e a giudicare da Prince Of Persia 3D non tutto si è evoluto, anzi. Calma, non sto dicendo che Price Of Persia 3D sia spazzatura, per carità, solo che la magia del primo episodio non sono più riusciti a ricrearla con gli altri due seguiti. E pensare che quel vecchio capolavoro praticamente non aveva fondali (a parte qualche fiaccola appesa al fondo nero) e non vantava una trama esagerata. Possedeva però delle animazioni mai viste prima e una struttura di gioco indimenticabile.



Prince Of Persia 3D forse sarà un titolo imperdibile per chi ha un computer da un paio di anni, ma chi ha avuto l'onore di giocare al primo episodio, questo prodotto gli procurerà solo un po' di nostalgia.

SOUL REAVER

VOTO 94

(EIDOS/CRYSTAL DYNAMICS)

Ormai i cloni di Tomb Raider saltano fuori con periodicità mensile e finché si tratta di prodotti come questo, beh, sono contento che sia così.
Soul Reaver è molto più simile a Shadowman piuttosto che a Tomb Raider, e anche questo è bene, visto che ormai la pettoruta eroina comincia a starmi un po' antipatica.
Se in sostanza siete degli appassionati del genere e non vi lasciate scappare nemmeno la più scarsa delle porcherie, comprate questo Soul Reaver senza riserve, quantomeno vi renderete conto che si può giocare e divertirsi anche senza avere davanti agli occhi il posteriore di Lara.

NHL CHAMPIONSHIP 2000

VOTO 88

(ACTIVISION/FOX SPORTS)

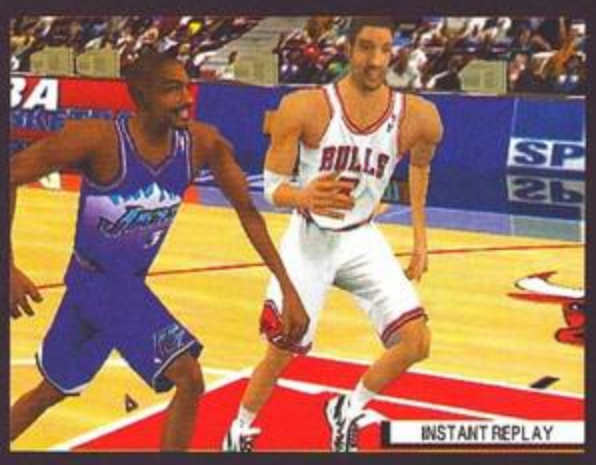
L'hockey è uno sport che non sono mai riuscito a comprendere fino in fondo. O.K., le regole basilari le conosco, ma sinceramente mi sono sempre incasinato non poco con tutti quei falli che saltano fuori senza un'apparente ragione. Le simulazioni di questo sport, comunque, hanno sempre riscosso un certo successo anche in Italia e quindi, evidentemente, gente che ne capisce qualcosa ce n'è.
NHL Championship 2000 è un più che discreto simulatore di questo sport, tecnicamente molto ben fatto e sufficientemente giocabile per interessare anche un pubblico non proprio esperto di questa disciplina sportiva.

NBA BASKETBALL 2000

VOTO 86

(ACTIVISION/FOX SPORTS)

Se molte regole dell'hockey le ignoro, col basket le cose vanno un po' meglio, se non altro perché se qualcuno fa fallo lo si vede e ne si capisce il motivo.
Sempre dall'Activision abbiamo un simpaticissimo simulatore di pallacanestro. Cosa si fa nella pallacanestro? Ma è semplice, si prende la palla e la si mette nel canestro (o gerla).
Come avrete intuito, non so cosa dire, quindi vi basti sapere che il gioco potrebbe essere migliore ma anche peggiore.



SEGA RALLY 2

VOTO 94

(SEGA)

Dopo la versione per Dreamcast, Sega Rally 2 arriva anche su PC. Graficamente, se possibile, è addirittura migliorato, offrendo una risoluzione (ovviamente) più alta e un aggiornamento un pelino più fluido.
Per il resto è tutto uguale: ci sono diciassette tracciati, c'è il mitico campionato che dura dieci anni (non in tempo reale...), le vetture sono sempre bellissime e incredibilmente curate... Insomma, è lo stesso Sega Rally 2 che mi ha fatto esaltare circa sei mesi fa sulla console Sega.
Un prodotto da comprare senza riserve se siete degli amanti delle corse arcade, se invece non lo siete, sarà meglio che lo diventiate, perché un titolo così non potete lasciarvelo scappare.

CONTROL YOUR CONSOLE

Un allegro Dave.

Allegria! Benvenuti a Bravo Bravissimo! Come dite? Io non sono Mike Buongiorno e voi non siete dei bambinetti pacioccosi e bravissimi? Beh, meglio per me... e anche per voi! E allora beccatevi questi trucchi appassionatamente.

PLAYSTATION BUSTERS

STREET FIGHTER ALPHA 3

Balrog alternativo: terminate il world tour mode senza sbloccare Evil Ryu o Guile; quindi nella schermata di selezione dei personaggi (in qualsiasi modalità di gioco) evidenziate Balrog, tenete premuto L2 e premete un tasto qualsiasi.
Sequenza introduttiva alternativa: accumulate 48 ore di gioco sul timer del menu delle opzioni; dopo che lo avrete fatto, invece di mostrare i personaggi arcade, la sequenza introduttiva mostrerà tutti i nuovi personaggi (inclusi Guile e Evil Ryu).
Dramatic e final battle mode: terminate l'arcade mode in qualsiasi livello di difficoltà.
Modalità bonus: terminate il dramatic battle mode con Ryu o Ken e Juni o Jill per sbloccare due modalità bonus.
Modalità classica: accumulate tre ore di gioco sul timer del menu delle opzioni; quindi, nella schermata di selezione dei personaggi, evidenziate un personaggio e premete select per giocare con la sua versione "classica".
Combatti Shin Akuma nel final battle mode: selezionate final battle mode, quindi scegliete un personaggio e tenete premuti L1 e L2 prima che la schermata con la scritta versus appaia.

ZEIRAMZONE

Tutti i personaggi: nella schermata del menu premete velocemente destra, basso, basso/destra, basso, basso/sinistra, sinistra, triangolo; se tutto è stato eseguito correttamente si dovrebbe a questo punto udire un suono e le lettere delle parole "game start" dovrebbero diventare rosse. Iniziate ora la partita: un nuovo menu dovrebbe apparire; quest'ultimo vi permetterà di scegliere qualsiasi personaggio.
Extra mode: nella schermata del menu tenete premuto sinistra per alcuni secondi, quindi premete velocemente destra, cerchio, triangolo. Un suono confermerà la correttezza della gabola, mentre la scritta "options" diventerà rossa: ora potrete selezionare anche questa modalità.
Versus mode: nel menu principale, ruotate il joystick di 360° gradi, quindi premete croce, quadrato, cerchio, triangolo. Se tutto è stato eseguito correttamente potrete ascoltare un suono e la modalità versus sarà disponibile.

Z-GUNDAM

Impersona GP-01FB: portate a termine il gioco nella modalità battle con tutti i mobil suit.
Impersona GP-02A: dopo aver sbloccato GP-01FB, utilizzatelo per terminare la modalità battle.

ZIG ZAG BALL

Energia a pieno regime: non premete nessun tasto per più di due secondi, quindi digitate destra, destra, alto, alto, sinistra, basso, sinistra, basso, croce, cerchio.
Apri le exit door: non premete nessun tasto per più di due secondi, quindi digitate destra, alto, destra, alto, select, select, start, start.

PUZZLE BOBBLE 4X

Un altro mondo: nella schermata dei titoli premete triangolo, sinistra, destra, sinistra, triangolo. Se tutto è stato eseguito correttamente dovreste udire un suono e una faccina dovrebbe apparire nella parte bassa a destra dello schermo.

PSYBADEK

Dek più veloce: per aumentarne la velocità inserite come password DEKPOWERUP.
Invincibilità: inserite come password DONDAHAOS.
Selezione del livello di partenza: inserite come password GOANYWHERE.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Niente poliziotti: inserite la parola GRASS come vostro nome e i piedipiatti non vi infastidiranno più.

GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1994

Selezione del livello di partenza: guadagnatevi una posizione nella top-ten, quindi inserite come vostro nominativo la parola GUNTU; ora potrete accedere ad ogni livello nella mappa.

RASCAL

Tutte le stanza e selezione del livello di partenza: inserite come password la parola HOUSE, quindi, durante la partita, R1 vi permetterà di passare al livello successivo, R2 di cambiare stanza.
Invisibilità.

ROSCO MCQUEEN FIREFIGHTER EXTREME

Password dei livelli: inseritele nell'apposita sezione delle password.

Laundry 2:	FLUFFY
Laundry 3:	SWEATY
Auto 1:	HOTROD
Auto 2:	GREASE
Auto 3:	BIGEND
Harold's 1:	SMELLY
Harold's 2:	WIDETV
Harold's 3:	PILLOW
Leisure 1:	TRICEP
Leisure 2:	MOTION
Leisure 3:	HIPHOP
Residential 1:	KENNEL
Residential 2:	BARREL
Runaround:	SPLASH

RUSH HOUR

Macchine bonus: nella schermata con la scritta "press start", premete alto, sinistra, destra, croce, cerchio, quadrato. Un suono confermerà la buona riuscita del trucco.
Veicoli heavy metal: digitate, nella schermata dei titoli, L1, R1, L1, quadrato, R1, alto. Un suono confermerà la buona riuscita del trucco.
Percorso nascosto: nella schermata con la scritta "press start", premete croce, alto, triangolo, basso, R1, L1. Un suono confermerà la buona riuscita del trucco.
Campionato al contrario: nella schermata con la scritta "press start", premete sinistra, triangolo, R1, cerchio, L1, basso. Un suono confermerà la buona riuscita del trucco.
Super campionato: nella schermata con la scritta "press start", premete destra, quadrato, sinistra, cerchio, alto, croce. Un suono confermerà la buona riuscita del trucco.

NINTENDO 64 BUSTERS

GAUNTLET LEGENDS

Gioca nei panni del minotauro: nel quarto livello delle montagne, trovate tutti gli interruttori e recatevi nella zona con l'uscita. Invece di attraversare quest'ultima posizionatevi di fronte alla porta con il teschio su di essa; dentro l'area bonus collezionate quindi 50 monete. Allo scadere del tempo potrete impersonare il minotauro.

LEGO RACERS

Modalità senza ruote: entrate nel Build Mode e create un nuovo pilota; ora recatevi nella schermata dove si ottiene e la licenza e inserite come nome la parola NWHLS.
Auto munite di razzi: entrate nel Build Mode e create un nuovo pilota; ora recatevi nella schermata dove si ottiene e la licenza e inserite come nome la parola FLYSKYHGH.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Tutte le armi: inserite come password la parola NSRLS.
"cicla" l'armamento in direzione contraria: per visitare le armi a disposizione in ordine inverso, tenete premuto Z e premete B.
Tutte le munizioni: inserite come password la parola MMLVSRM.
Large mode: Inserite come password la parola LVNGLRG.
Mini mode: inserite come password la parola DRVLLVSMM.
Gioca nei panni di Big Green One: inserite come password la parola GRNGRLRX.
Gioca nei panni di Hail Mendheimicus: inserite come password la parola SHRMNSLDR.
Gioca nei panni di Plastro: inserite come password la parola PLSTRLVSVG.
Gioca nei panni di Tin Soldier: inserite come password la parola TNSLDRS.
Gioca nei panni di Vikki: inserite come password la parola GRNGRLRX.
Informazioni supplementari sul gioco (debug): inserite come password la parola THDTST.
Password di livello:

Livello	Password
Attack:	LNLGRMM
Spy Blue:	TRGHTR
Bathroom:	TDBWL
Riff Mission:	MSTRMN
Forest:	TLLTRS
Hoover Mission:	SCRDCT
Thick Mission:	STPDMN
Snow Mission:	BLZZRD
Shrap Mission:	SRFPNK
Fort Plastro:	GNRLMN
Scorch Mission:	HTTTRT
Showdown:	ZBTSRL
Sandbox:	HTKTTN
Kitchen:	PTSPNS
Living Room:	HXMSTR
The Way Home:	VRCLN

RE-VOLT

Macchine e percorsi extra: portate a termine un campionato (bronzo, argento, oro o platino, non ha importanza) classificandovi primi nella classifica a punti.
Vetture nascoste nella modalità di pratica: giocate in questa modalità in ogni livello e trovate la stella.
Codice per sbloccare tutto: recatevi nella sezione delle password e inserite B, A, Z, Z, B, L, A, C.
Percorsi al contrario: per sbloccarli, vincete il time trial in tutte le piste rovesciate in ogni circuito.

DREAMCAST BUSTERS

COME GIOCARE GIOCHI USA SU UNA MACCHINA GIAPPONESE SENZA CONVERTITORE

Attenzione: evitate di farlo immersi nella vasca da bagno col Dreamcast acceso e sappiate che comunque se causate qualche danno alla vostra console non è colpa nostra

Svitate innanzitutto le tre viti visibili in ogni angolo, quindi rimuovete il modem dal suo alloggiamento per trovare la quarta vite; scoperchiate quindi la console. Trovate ora il piccolo interruttore nero nella parte alta a destra del Dreamcast e utilizzate del nastro adesivo per bloccarlo (in modo da poter aprire l'alloggiamento del CD senza che la cosa venga rilevata). Ora riavvitate tutto come prima, entrate nei settaggi della vostra console e disabilitate l'autostart. Inserite a questo punto un gioco giapponese e caricatelo, quindi tenete premuti tutti e quattro i bottoni e premete start per resettarlo; entrate nel CD player e premete "play", dopodiché premete "stop": questo farà fermare la rotazione del CD-ROM. Tornate era nel menu principale e aprite il vano del CD (tenendo in mano il CD del gioco USA che vorreste giocare); premete "play", e appena sentirete il rumore del CD che inizia a girare (prima comunque dell'apparire della scritta "SEGA"), togliete il CD giapponese e sostituitelo con quello americano. Più difficile a dirsi che a farsi.

NFL BLITZ 2000

Personaggi bonus: inserite uno o più codici qui sotto riportati nella schermata in cui si inseriscono le iniziali.

SKULL	1111
Beth	7761
Billz	0526
Brian	0818
Daniel	0604
Dbn	6969
TREX	1111
Ed	3246
Gene	0310
Grinch	2220
Guido	6765
Japple	6660
Jason	3141
Jenifr	3333
Jimk	5651
John	5158
Josh	4288
Julia	1234
Lt	7777
Luis	3333
Marka	1112
Mike	3333
Mitch	4393
Monty	1836
Nico	4440
Paula	0425
Paulo	0517
Raiden	3691
Rog	8148
Root	6000
Ryan	1029
Todd	1122
Thug	1111
Turmell	0322
Sal	0201
Shinok	8337
Shun	0530
Van	1234
Zz	1221
Smile	1111
Moose	1111

POWER STONE

Colori alternativi: per poter utilizzare degli altri colori per il personaggio che avete intenzione di scegliere premete B mentre lo state selezionando.
Giochi bonus per il VMS: per ottenere tre giochi, portate a termine il gioco 5, 6 e 7 volte con personaggi diversi.
Pausa senza scritta pausa: mettete il gioco in pausa e premete X + Y.
Invincibilità: recatevi nelle opzioni extra (prima dovete terminare il gioco con un personaggio) e impostate il "transformation damage" a 0%. Ora, durante il gioco, raccogliete tre gemme e una volta trasformati non usate nessun attacco ma limitatevi a tirare gli oggetti. In questo modo non potrete essere colpiti.
Gioca nei panni di Kraken: portate a termine il gioco con tutti i personaggi e Kraken apparirà nella schermata di selezione dei personaggi.
Gioca nei panni di Valgas: portate a termine il gioco con Kraken e Valgas apparirà nella schermata di selezione dei personaggi.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)

TEL.039/2720499

TEL.039/2720499 TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DA EUROPA-GIAPPONE-HONG KONG-USA

NINTENDO 64

NINTENDO USA L.279.000
NINTENDO USATI L.89.000

BANJO KAZOJE	L.79.000
BASS HUNTER FISHING	TEL
BLAST CORPS	L.29.000
BETTLE ADV. RAC.	L.89.000
BOMBERMAN	L.49.000
BUST A MOVE 2	L.59.000
BUST A MOVE 3 DX	L.59.000
BUG'S LIFE	L.119.000
CASTLEVANIA	L.109.000
COMMAND & CONQUER	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	TEL.
DOOM	L.39.000
DONKEY KONG WORLD	(DICEM.)
FIGHTER DESTINY	L.59.000
FIFA 99	L.109.000
F-ZERO	L.79.000
DARK RIFT	L.29.000
DD KONG	TEL
DUKE NUKEM 3D	L.39.000
DUKE NUKEM ZERO HOURS	TEL
EXTREME G	L.39.000
FIGHTING FORCE	TEL
F1 WORLD G.P. 1	L.69.000
F1 WORLD G.P. 2	L.109.000
JET FOR GEMINI	TEL
GAUNTLET LEGEND	TEL
GOEMON GAMBARRE 2	L.139.000
GOLDENEYE 007	L.79.000
HYBRID HEAVEN	TEL
KING OF PRO BASEBALL	L.39.000
INT. S. STAR SOCCER 98	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER II	TEL
MACE THE DARK AGE	L.39.000
MARIO KART	L.79.000
MARIO PARTY	L.99.000
MICROMACHINES	TEL
MISSION IMPOSSIBLE	L.79.000
MYSTICAL NINJA 1	L.59.000
F1 MONACO GP 2	TEL
MORTAL KOMBAT MYTH.	L.49.000
MULTIRACING CHAMP.	L.29.000
NIGHTMARE CREATURES	TEL
OFF ROAD CHALLENGE	L.59.000
ON & OFF RACING	TEL
POCKEMON SNAP	TEL
POCKET MONSTER	L.129.000
PILOT WINGS	L.49.000
QUAKE	L.59.000
QUAKE II	L.109.000
RESIDENT EVIL 2	TEL
ROGUE SQUADRON	L.109.000
SHADOWMAN	L.114.000
STAR WARS RACER	L.115.000
S.ROBOT FIGHTING	L.119.000
SIM CITY 64	TEL
SNOWBOARDING 1080	TEL
STAR SOLDIER	L.59.000
TONIC TROUBLE	TEL
TUROK	L.39.000
TUROK 2	L.79.000
ZELDA	L.89.000
V RALLY 99	L.79.000
WAVE RACER	L.39.000
WCW MAYEHM	TEL
WCW VS NWO REVENGE	L.59.000
WIPEOUT	L.55.000
WIN BACK	TEL
WONDER PROJECT J	L.49.000
WORLD DRIVER CHAMP.	TEL

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIV. 100%	L.69.000
JOY PAD	L.35.000
CAVO ESTENSIONE PAD	L.12.000
MEMORY CARD 256K	L.13.000
MEMORY CARD 1MG	L.19.900
CAVO S-VHS	L.29.000
RUMBLE PACK	L.19.900
RUMBLE PACK+MEMORY	L.29.900
PRESA ANTENNA RF	L.25.000
VOLANTE+PEDALIERA E DOPPIA VIBRAZIONE	L.139.000

SUPERNINTENDO

BATMAN	L.39.000
CAPITAN COMMANDO	L.49.000
CASPER	L.39.000
DONALD DUCK IN MALL.	L.29.000
TINY TOON ADV.	L.29.000
CASTLEVANIA 4	L.29.000
CLAYFIGHTER 2	L.49.000
DONKEY KONG COUNT. 2	L.29.000
DONKEY KONG COUNT.3	L.39.000
EARTHWORM JIM 2	L.29.000
FIFA 96	L.29.000
YOSHI ISLAND	L.29.000
POP'N'TWEEN BEE	L.29.000
PREISTORIK MAN	L.29.000
PRIMAL RAGE	L.29.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.29.000
S.MARIO ALL STAR	L.29.000
STREET FIGHTEE 2TURBO	L.29.000

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.279.000

GIOCHI USA/JAP

ACE COMBAT 3	TEL
ALUNDRA 2	TEL
ARK THE LAD 3	TEL
BASS LANDING USA	L.119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK	L.119
BIO HAZARD 3	TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN	TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN	L.119.000
CAPCOM GENERATION 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHANGE GET A ROBOT	TEL
CHRASH BANDICOOT RACING	16/12
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.99.000
DARKSTALKER 3	L.99.000
DEEP FREEZE ^	L.89.000
DENPRISM (SQUARE)	TEL
DEVILMAN	TEL
DIE HARD TRILOGY 2	TEL
DINO CRISIS USA	L.129.000
DRAGON BALL F.BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22	L.89
DRAGON VALOR	TEL
EINHANDER	L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION	L.119.
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	L.119
FINAL FANTASY 8	L.119.000
FRONT MISSION 2	L.59.000
FRONT MISSION 3	L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	L.59
EVANGELION	L.139.000
GRAN TURISMO 2	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.109.000
JADE COCOON	L.119.000
KOUDELKA	TEL
LEGEND OF LEGAIA	L.119.000
LEGEND OF MANA	L.139.000
LUNAR SILVER STAR STORY	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL
LUPIN 3	L.89.000
KARTIA RPG USA	L.119.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	TEL
JO JO BIZARRE ADV.	TEL
MACROSS VFX 1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	TEL
MACROSS VFX 2	TEL
MARVEL S.HEROS VS STREET F.	L.79
MARVEL VS CAPCOM	TEL
METAL GEAR SOLID INT	TEL
METAL SLUG	L.109.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0	L.89.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0	L.89.000
M. S. GUNDAM CHA'S C.ATT.	TEL
MORTAL KOMBAT SPECIAL	TEL
OMEGA BOOST USA	L.119.000
PACMAN WORLD	TEL.
PARASSITE EVE USA	L.129.000
PARASSITE EVE 2 JAP	9/12
PATLABOR THE GAME	TEL
POCKET FIGHTER	L.69.000
R-TYPE DELTA	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
RASETZU NO KEN	L.129.900
REAL ROBOT BATTLE	TEL
RESIDEN EVIL DIRECTORS CUT	L.69
RIVAL SCHOOL 2	TEL
S.ROBOT WAR F	TEL
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	TEL
S.ROBOT WAR 5	L.99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA	29/12
SAGA FRONTIER USA	L.119.000
SAGA FRONTIER II	TEL
SAILOR MOON	L.149.000
SAMURAI SPIRIT NEW VERSION	9/12
SHADOW MADNESS	L.129.000
SD GUNDAM G ZERO	TEL
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	TEL
STAR IXIOM	TEL
STAR OCEAN 2° STORY USA	L.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3	L.109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	22/12
SUIKODEN II	L.109.000
TEKKEN 3	L.69.000
THOUSAND ARMS	TEL
TIME CRISIS JAP	L.35.000
TOKIMEKY MEMORIAL 2	TEL.
VANDAL HEARTS II	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 4	TEL
XENOGEAR	L.119.000

ACCESSORI:

ACTION REPLY EXPLORER	L.69.000
BORSA PORTA CONSOLE	L.39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP	L.30.000
JOYPAD COMP.	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.15.000
MEMORY CARD 120B	L.33.000
MEMORY CARD 360B	L.49.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SHOCK	L.39.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI	L.39.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.39.000
POCKET STATION	L.119.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE	L.99.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.69
VIDEO CD CARD	L.129.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

BURNING ROAD	L.19.000
COMMAND & CONQUER	L.19.000
DESTRUCTION DERBY	L.19.000
FORMULA 1 98	L.39.000
MOTORHEAD	L.29.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.25.000
NEED FOR SPEED II	L.25.000
INT. S.STAR SOCCER	L.19.000
INT. S.STAR SOCC. DELUXE	L.19.000
PAX CORPUS	L.39.000
PORSCHE CHALLENGE	L.25.000
RAGE RACER	L.29.000
SPRIGGAN	L.49.000
VIGILANTE 8	L.29.000
ZERO DIVIDE 2	L.29.000
XEVIUS 3D	L.29.000
WORLD CUP FRANCE 98	L.29.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA.

GIOCHI HENTAI PER PC VM 18

ALCHEMIC GIRL	L.59.000
ANGEL PARASSITE	L.59.000
SATOMI	L.59.000
M.HARD	L.59.000
CAMPUS LOVE	L.59.000
CROSS	L.59.000
WORKS DOLL	L.59.000
LITTLE MY HOLD	L.59.000
FIND LOVE 2	L.59.000

TELEFONA PER ALTRI TITOLI

GAMEBOY

BATMAN FOREVER	L.35.000
BEACH VOLLEY	L.35.000
SUPERMAN	L.35.000
JUNGLE BOOK	L.35.000
CASTELLIAN	L.25.000
ARCADE CLASSIC 2	L.25.000
TOP RANK TENNIS	L.25.000
MARIO LAND 3	L.25.000
MARBLE MADNESS	L.25.000
KWIRK	L.25.000
PRINCE OF PERSIA	L.25.000

MEGADRIVE

ALTERED BEAST	L.25.000
ETERNAL CHAMPION	L.25.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L.25.000
RISKY WOODS	L.25.000
WORLD CUP ITALIA 90	L.15.000
PACMANIA	L.25.000
CAPITAN PLANET	L.25.000
JORDAN VS BIRD	L.25.000
MEGA 6 GIOCHI	L.39.000
CARTUCCIA MENACER	L.25.000
FORMULA ONE	L.25.000
SHAQ FU	L.25.000
SPLATTERHOUSE 2	L.25.000
SONIC SPINBALL	L.25.000
GUNSHIP	L.25.000
S.REAL BASKETBALL	L.19.000

SEGA NOMAD IL PORTATILE A 16 BIT COMPATIBILE CON I GIOCHI MEGADRIVE

GAME GEAR

BAKU BAKU	L.29.000
MORTAL KOMBAT	L.29.000
SHINOBI	L.29.000
COLUMS	L.25.000
G-LOC	L.25.000
VIRTUA FIGHTER MINI	L.29.000
GAMEGEAR+GIOCO	L.179.000

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
GUNDAM	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CD	L.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACO	L.27.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
PARASSITE EVE	L.27.000
DRACULA X	L.27.000
ZELDA	L.27.000
SHENMUE	L.27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD	L.39.900

SATURN

SATURN USATI L.89.000

PICCHIADURO

BATTLE MONSTER	L.19.000
DEAD OR ALIVE LIMITED	TEL
DINAMITE DEKA 2	L.49.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL.	L.139
FIGHTERS MEGAMIX	L.39.000
FIGHTING VIPERS	L.29.000
FINAL FIGHT REVENGE	TEL
GOLDEN AXE THE DUEL	L.29.000
GUARDIAN HEROS	L.59.000
KING OF FIGHTERS COLL.	L.149.000
MARVEL S.HEROS	L.39.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.139.
POCKET FIGHTER	TEL
REAL BOUT COLL.	L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN COLL.	TEL
STREET FIGHTER COLL.	L.99.000
STREET FIGHTER ZERO 3	TEL
TOSHINDEN	L.19.000
TOSHINDEN URA	L.25.000
VAMPIRE SAVIOR	L.129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2	L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	L.25.000
VIRTUAL ON	L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY	L.39.000
BLAM MACHINEHEAD	L.19.000
CAPCOM GEN.1	L.69.900
CRIMEWAVE	L.29.000
DOOM	L.25.000
DUKE NUKEM 3D	L.39.000
GUNGRIFFON 2	L.119.000
GUNDAM SIDE STORY II	L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3	L.69.000
HOUSE OF DEAD	TEL
LAYER SECTION II	L.109.000
PANZER DRAGON II	L.49.000
QUAKE	L.45.000
HEXEN	L.29.000
RADIANT SILVERGUN	L.129.000
ROBOPIT	L.19.000
SOKYUGURENTAU	L.109.000
SOVIET STRYKE	L.29.000
THUNDER FORCE V	L.99.000
THUNDER STRYKE II	L.29.000
VIRTUA COP 2	L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA	L.75.000
VIRTUA COP 1	L.35.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER

BLAST CHAMBER	L.19.000
BOMBERMAN FIGHT	L.39.000
CAPCOM GEN.2	L.69.900
DRACULA X	TEL
LEMINGS	L.29.000
NIGHT'S	L.39.900
NIGHT'S CHRISTMAS	L.29.000
ROCKMAN X 4	L.79.000
SHINOBI EX	L.39.000
SCUD	L.29.000

SPORTIVI

DAYTONA	L.29.000
F1 CHALLENGE	L.45.000
FIFA 97	L.25.000
GRAN CHASER RACING	L.29.000
IMPACT RACING	L.29.000
J.L EXCITE STAGE SOCCER	TEL
MANX TT	L.39.000
NBA LIVE 98	L.39.000
ROAD RUSH	L.39.000
SEGA RALLY	L.39.900
SEGA TOURING CAR	L.49.000
SNOWBOARDING TRIX 98	L.59.000
SONIC R	L.49.000
STEP SLOP SLIDER	L.49.000
VIRTUAL VOLLEYBALL	L.39.000
WIPEOUT	L.25.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.19.000
WORLD WIDE SOCCER 98	L.39.900

AVVENTURA E STRATEGIA

ALBERT ODISSEY	L.79.000
BURNING RANGERS	L.99.000
DEEP FEAR	TEL
BIO HAZARD	L.89.000
DIE HARD TRILOGY	L.39.000
DRAGON FORCE	L.69.000
DRAGON FORCE II	L.129.000
GRANDIA	L.104.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	L.139.000
LUPIN III	L.139.000
PANZER DRAGON 3 4CD	L.59.000
SAKURA WARS 2	L.89.000
SHINING FORCE III	L.119.000
SHINING FORCE 3/2	L.119.000
SHINING FORCE 3/3	L.119.000
SHINING THE HOLYARC	TEL
SHINING WISDOW	L.39.900
SIM CITY 2000	L.49.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
S.ROBOT WAR TAISEN	L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL	L.139.000
STORY OF THOR 2	L.49.000
VIRTUAL HYDLIDE	L.25.000

ACCESSORI:

ACTION REPLY+MEMORY+ADATTATORE	L.59.000
JOYPAD SEGA	L.35.000
JOYPAD ANALOGICO	L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR	L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG	L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM	L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA	L.39.000
CAVO S-VHS	L.29.000
CAVO RGB	L.25.000
VIDEO CD CARD	L.159.000

MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO L.70.000

DREAMCAST

DREAMCAST JAP L.399.000
DREAMCAST PAL L.485.000
DREAMCAST USA TEL
DREAMCAST UNIVERS TEL

AIR FORCE DELTA	L.119.000
BLACK MATRIX	TEL
BLUE STINGER	L.108.000
BUGGY HEAT	L.108.000
BUNGAION	TEL
CHU CHU ROCKETS	TEL
CLIMAX LANDERS	L.129.000
COOL BOARDERS	TEL
DEATH CRIMSON 2	TEL
DYNAMITE DEKA II	L.99.000
EVOLUTION	TEL
F1 WORLD GRAND PRIX	TEL
FRAME GRIDE	L.89.000
GET BASS+CANNA	TEL
GIANT GRAM	TEL
GIGA WINGS	TEL
GUNDAM SIDE STORY	L.139.000
HYDRO THUNDER	TEL
HOUSE OF DEAD II + PIST.	TEL
JO JO'S ADVENTURE	TEL
LANGRISSER MILLENIUM	TEL
LET'S PLAY GOLF	TEL
KING OF FIGHTERS 99	L.99.000
MAKEN X	TEL
MARIONETTE HANDLER	L.99.000
MARVEL VS CAPCOM	L.89.000
METROPOLIS	TEL
MONACO GP 2	L.85.000
MORTAL KOMBAT GOLD	L.119.000
NADESHIKO	L.139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING	L.99.0
NFL BLITS 2000	L.119.000
NFL K2 SEGA	TEL
POWER STONE	TEL
PSYCHIC FORCE 2012	L.69.000
RAINBOW SIX	TEL
RAYMAN 2	TEL
READY 2 RUMBLE	TEL.
RED DOG	TEL
REVIVE	TEL
SEGA RALLY 2	L.99.000
SONIC ADVENTURE	L.69.000
SONIC INTERNATIONAL	TEL
SOUL CALIBUR	TEL
SOUL FIGHTER	TEL
SPACE GRIFFON	TEL
SPEED DEVIL	TEL
STREET FIGHTER ZERO 3	L.99.000
S.SPEED RACING	L.89.000
STAR GLADIATOR 2	TEL
SUNRISE HERO STORY	TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000	TEL
TOKYO HIGHWAY BATTLE	TEL
TOY COMMANDER	TEL
TRICK & STYLE	TEL
VERMILION DESERT	TEL
VIRTUA FIGHTER 3	L.75.000
VIRTUA STRYKER 2000	TEL
VIRTUAL ON 2	TEL
ZOMBIE REVENGE	TEL
UEFA STRYKE	TEL
UNDERCOVER	TEL
WORLD WIDE SOCCER 2000	TEL

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIVERSALE	TEL
ARCADE STICK	L.139.000
CAVO S-VHS	L.35.000
CAVO RGB	L.35.000
CAVO PROLUNGA PAD	L.19.900
JOYPAD SEGA	L.59.000
JOYPAD COMPATIBILE	TEL
PISTOLA SEGA	L.89.000
PURU PURU PACK	L.49.000
VISUAL MEMORY	L.59.000
VOLANTE SEGA	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	TEL
RIVISTA DREAMCAST JAP	L.35.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 CD) L.26.000 CADAUNO

DRAGON B GT (20 CD) L.33.900 CADAUNO

RANMA 1/2 (2 CD) L.26.000 CADAUNO

EVANGELION (13 CD) L.26.000 CADAUNO

LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD) L.99.000

INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD) L.26.000 CADAUNO

LAMU (4 CD) L.29.900 CADAUNO

GUNDAM WING (10 CD) L.28.000 CADAUNO

GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAUNO

MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0

TIME BOKAN (1 CD) L.29.900

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP L.479.000

ADVANCED V.G.	L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F	L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL	L.59.000
FINAL ZONE 2	L.59.000
COTTON FANTASTIC N.D.	L.119.000
GODZILLA	L.99.000
GATE THUNDER	L.79.000
CREST OF WOLF	L.59.000
GRADIUS 2 GOFER	L.109.000
VARIS III	L.69.000
VARIS IV	L.69.000
AVENGER	L.59.000
IQ PANIC	L.59.000
I. DIS	L.69.000
LAMU	L.79.000
TERRAFORMING	L.69.000
RANMA 1/2	L.95.000
MONSTER LAIN	L.69.000
BOMBERMAN	L.79.000

NEO GEO CD

NEO GEO CD L.479.000

AERO FIGHTER 2	L.29.000
AERO FIGHTER 3	TEL
ART OF FIGHTING 2	L.39.000
ART OF FIGHTING 3	TEL.
BLUE'S JOURNEY	L.29.000
FOOTBAL FRENZY	L.29.000
FUTSAL SOCCER	L.69.000
KING OF FIGHTER 95	L.39.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.900
KING OF FIGHTERS 99	TEL
METAL SLUG 2	L.149.000
NEO TURF MASTER	TEL
RALLY CHASE	L.39.000
REAL BOUT 2	TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4	L.129.000
RIVISTA NEO GEO FREAK	L.39.900

CHIAMA PER ALTRI TITOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L.975.0

3 COUT BOUT	L.109.000
BASEBALL STAR PROFES.	L.139.000
DOUBLE DRAGON	L.219.000
LAST RESORT	L.205.000
LEAGUE BOWLING	L.179.000
KING OF FIGHTERS 95	L.239.000
KING OF FIGHTERS 96	L.299.000
KING OF FIGHTERS 97	L.329.000
MUTATION NATION	L.179.000
RIDING HERO	L.159.000
SAMURAI SPIRITS	L.150.000
SF BASEBALL GAME	L.150.000
STAKES WINNER 2	L.179.000
THRASH RALLY	L.139.000
TOKUTENOU 2 SOCCER	L.129.000
WORLD HEROS	L.109.000
WORLD HEROS 2 JET	L.109.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI	L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI	L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI	L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI	L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI	
EVANGELION 10 PEZZI	L.27.000
SAILOR MOON 7 PEZZI	L.27.000
GUNDAM 6 PEZZI	L.27.000

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL. L.179.000

BASEBALL STAR	L.79.900
BASS FISHING	TEL
BEAST BUSTERS	TEL
BIO MOTOR UNITRON	L.79.900
COOL BOARDERS	TEL
FATAL FURY FIRST CONT.	L.89.000
KING OF FIGHTERS R-2	L.99.000
METAL SLUG FIRSTMISSION	L.89.000
NEO CUP SOCCER 98	L.79.900
NEO TURF MASTER	L.89.000
PACMAN	L.79.900
PUZZLE BOBBLE MINI	L.79.900
SAMURAI SHOWDOWN 2	L.89.000
SONIC	TEL
SNK VS CAPCOM	TEL

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.139.000

CHALLENGE WORLD SOCCER	L.115
CHOCOBO RACING	L.115.000
EVANGELION	L.115.000
LET'S GO FISH	L.109.000
GO BY TRAIN 2	TEL
GUNDAM MSVS	L.115.000
PUYO PUYO 2	L.107.000
PUZZLE BOBBLE	L.99.000
SD GUNDAM	L.99.900
TEKKEN	L.89.900
S.ROBOT WAR COMPACT	L.139.000

MODELLINI E ACTION FIGURE:

GUNDAM/ MAZINGAGOLDRAKE/ EVANGELION/KEN SHIRO/ RAO/ TIGER MASKSPAWN DEVILMAN/ TEKKEN 3/ GETTER ROBOT.

Sei un pilota Playstation?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?

La soluzione....

F1 micro

Volante per Playstation con effetto DUALSHOCK™

Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi Playstation, anche quelli dell'ultima generazione.

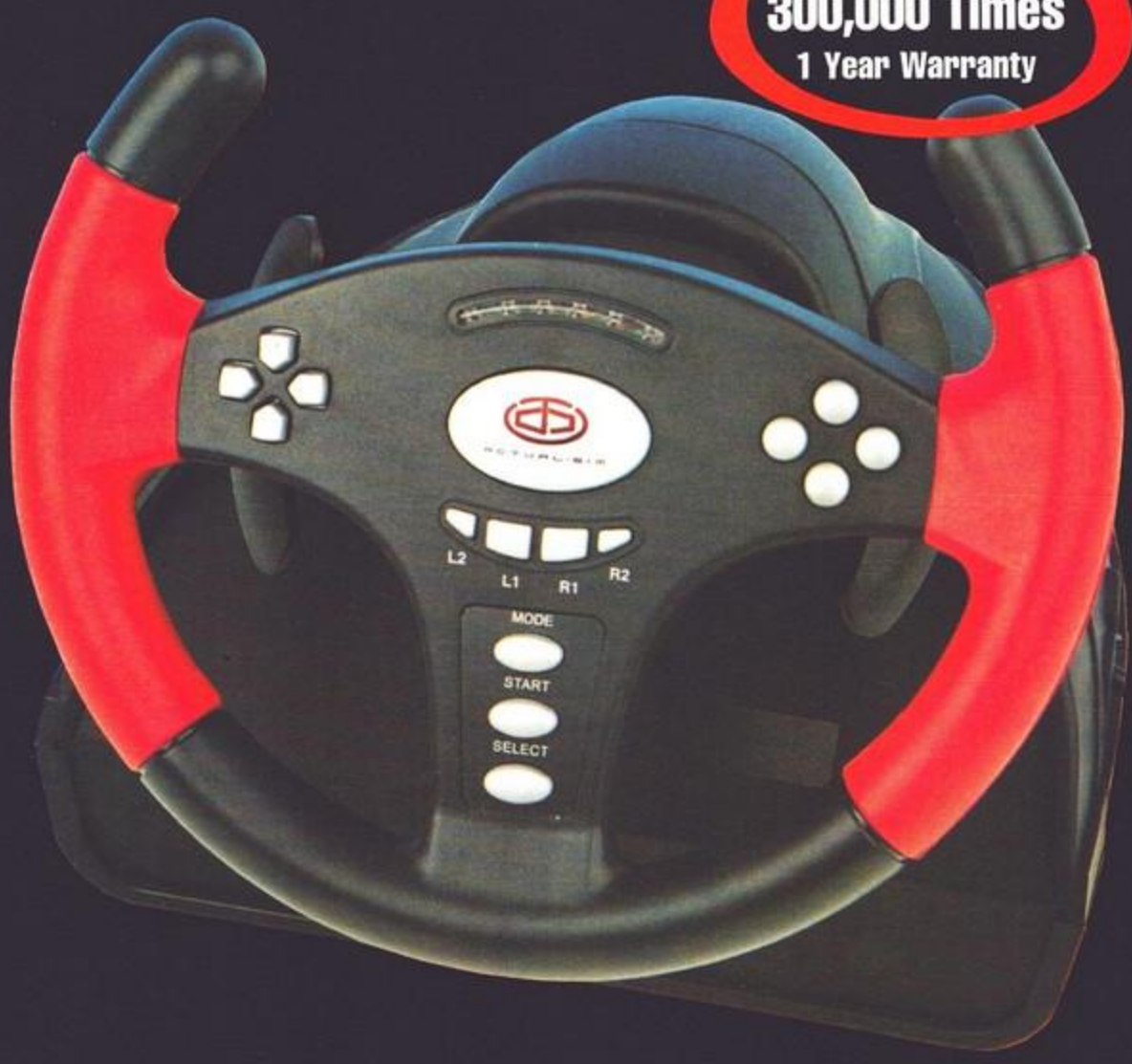
Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto DUALSHOCK™ è incorporato nel volante stesso.

Tested Over
300,000 Times
1 Year Warranty



Impugnatura in gomma anti-scivolo

Design compatto

Controllo del freno e dell'acceleratore direttamente sul volante

ACTUAL-SIM
da **ZYE Technology**

Distribuito da CTO

HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it

Blooded by Massimo "Vlad" Monti

LEGACY

Bentornati, miei piccoli vampiri, alla continuazione delle avventure di Kain. La sfida si fa sempre più ardua e le insidie che dovremo affrontare impegneranno tanto i nostri riflessi quanto le nostre abilità celebrali con mostri via via più ostici da sconfiggere e puzzle di crescente complessità, che però saranno risolti in un battibaleno grazie alle mie (spero) preziose indicazioni. Andiamo quindi a incominciare riprendendo il gioco là dove ci eravamo fermati il mese scorso e cioè...

ALLA RICERCA DI ZEPHON

La prima parte della soluzione si era conclusa con la conquista della Soul Reaver e ci eravamo lasciati precisamente all'uscita del castello del clan di Razzias, con la voce fuori campo dell'Anziano che ci indicava la nostra prossima meta. Prima di partire in batta verso la prossima destinazione vi suggerisco di andare a recuperare il quarto spicchio dorato, che si trova molto vicino al punto in cui vi trovate. **(001)** Dal cortile del castello, dando le spalle al maniero, dirigetevi a destra, superate i nemici che vi ostacoleranno e andate sempre dritti fino ad arrivare nella sala con il raggio di luce solare che penetra dall'alto. **(002)** Calatevi di sotto, buttatevi in acqua e quando vi sarete trasportati nel Regno Spettrale giratevi a destra per individuare il suddetto spicchio d'oro nascosto dietro una grata. Ritornate in superficie, tornate al Regno Materiale e questa volta saltate lo specchio d'acqua in cui vi siete immersi procedendo spediti fino ad arrivare alla serie di colonne circolari che avete passato all'inizio dell'avventura. **(003)** Superate anche questa costruzione così da trovarvi di fronte ad un cancello che oltrepasserete grazie al potere di smaterializzazione del mondo Spettrale. A questo punto vi troverete all'esterno di un nuovo castello con il ponte levatoio alzato. Niente di meglio quindi che utilizzare la fonte di energia a destra per riportare tutto alla normalità e ritrovarsi con il ponte abbassato e la via libera. **(004)** Non dovrebbe essere un problema aprire il portone che sigilla l'entrata principale, visto che il buco presente nel mezzo sembra fatto apposta per essere utilizzato con la nostra lucente spada magica. **(005)** Le barriere architettoniche a noi ostili non sono però finite, ed infatti ci ritroveremo di fronte all'ennesimo cancello di ferro che però non oltrepasseremo con il nostro potere speciale senza prima aver eliminato il ragno mutante che ci aspetta al varco. Una volta finalmente penetrati all'interno del maniero andiamo a destra per utilizzare la fonte di energia blu e trasformare il tutto nel Mondo Materiale, poi superiamo lo specchio d'acqua per ritornare all'altezza del cancello facendo attenzione all'altro ragno che ci aspetta. Salite al piano superiore, seccate il terzo nemico della serie e scendete lungo il pendio fino ad arrivare nei pressi di un portone che aprirete senza indugio. Vi ritroverete in un'ampia area pianeggiante colma di costruzioni a forma di capanna dalle altezze più disparate, e una sequenza animata vi mostrerà quale sarà il punto da raggiungere per proseguire nella missione. Non perdete tempo ad esaminare le costruzioni al loro interno visto che non troverete nulla di interessante tranne alcuni mostri, e dirigetevi immediatamente verso destra, dove troverete una serie di colonne di roccia da scalare con l'ausilio del super salto. **(006)** Arrivati in cima giratevi a destra, individuate la cupola che vedete in foto e saltateci sopra. Da qui giratevi ancora a destra, prendete una bella rincorsa e saltate sulla seconda serie di colonne di roccia a mo' di scalini che trovate. **(007)** Procedete dritti per raggiungere con un altro balzo l'insenatura che avete di fronte, poi andate a destra e fate un salto alto per salire sul ripiano superiore. Da qui giratevi a sinistra, superate il piccolo dirupo e dopo aver preso, nel

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Parte 2

caso ne abbiate bisogno, l'arma appesa alla parete (008) mettetevi con le spalle al muro e fate un lungo salto planato per raggiungere la costruzione con la cupola circondata da asticelle di legno come una corona di spine. (009) Finalmente ce l'avete fatta. Ora non dovete fare altro che girarvi a destra e saltare sul pendio inquadrato nella sequenza animata iniziale per concludere questa sezione puramente platform. (010) Avanzate all'interno dello stretto corridoio e dopo la sequenza animata che mostra le docili abitudini degli schifosi ragni che avete già incontrato scendete al piano inferiore per sistemare l'ennesimo nemico. (011) Avanzate ancora, salite sulle piattaforme per raggiungere il piano sopraelevato e quando arriverete di fronte ad un enorme portone di legno apritelo per ritrovarvi in una sala semicircolare con quattro grosse tubature ai lati e una griglia metallica in fondo a un pozzo presente nella stanza. NON calatevi nel pozzo altrimenti dovrete rifarvi un bel pezzo per ritornare dove vi trovate e invece posizionatevi vicino alla colonna all'estrema sinistra, passate al mondo Spettrale e godetevi la bella trasformazione in tempo reale che curverà tale colonna trasformandola in un passaggio sopraelevato che percorrerete facendo la debita attenzione a non cadere. (012) Alla fine della tubatura troverete una fonte di energia blu che vi permetterà di riportare tutto alla normalità, fatelo e poi giratevi su voi stessi per salire sulla grata metallica sopra di voi. (013) Arrivate alla fine di tale percorso stando bene attenti alle interruzioni che supererete con un balzo e giunti nel nuovo ambiente fatevi un giro di esplorazione lungo il cornicione per scoprire due meccanismi di legno, un interruttore e due porte di legno. (014) Per prima cosa premete l'interruttore e vedrete che scenderà un pannello di legno simile ad un gigantesco pedale di organo. Ora andate a destra e entrate nella porta più lontana, procedete lungo il corridoio e arrivati al cancello superatelo trasportandovi nel mondo Spettrale. Nella nuova stanza vedrete una serie di cubi e una sporgenza alla vostra destra con una fonte di energia blu che vi permetterà di tornare al Regno Materiale. Facendo ciò compariranno anche due ragni che dovrete eliminare prima di poter risolvere con sufficiente calma il nuovo puzzle. Vi consiglio di ritornare al Regno Spettrale non appena perderete la Soul Reaver in seguito ad un colpo poiché è impossibile uccidere tali esseri senza un'arma e riprovare nello scontro dopo esservi rigenerati completamente. (015) Una volta liberata la via potete occuparvi del puzzle, anche se a intervalli regolari verrete attaccati da un ragno che comparirà all'improvviso, quindi non abbassate mai la guardia. Il puzzle non è troppo complicato da risolvere, si tratta di abbinare le giuste figure alle incisioni sui muri, basta procedere con calma e ruotare in più modi il tutto per far combaciare i blocchi di pietra che se conficcati nell'esatta maniera emetteranno un suono simile allo scatto di un meccanismo, giusto per farvi sapere se quanto avete fatto è esatto. (016) Al completamento dell'enigma assisterete ad una sequenza animata che mostrerà l'attivazione di un nuovo passaggio in grado di condurvi al secondo interruttore da premere, che si trova oltre la seconda porta di legno che costeggia il cornicione. (017) In questa nuova sala dovrete eliminare altri due ragni e poi potrete attivare il famoso interruttore che farà scendere il secondo pannello di legno a mo' di pedale di organo. Bene, ora non vi rimane che uscire di nuovo sul cornicione e salire su tutti e due i pedali (018) così da bloccarli nelle morse di legno e mettere in funzione il getto di vapore del pozzo protetto dalla grata metallica. (019) A questo punto buttatevi pure senza paura all'interno del pozzo tenendo premuto X per aprire le ali di Raziel e farlo salire fino a raggiungere la nuova piattaforma, che per inciso il nostro eroe raggiungerà da solo in una breve sequenza animata.

Salite lungo il pendio e dopo un breve tratto di strada vi ritroverete all'interno di una grande stanza violacea con alla destra una porta di legno inserita in una grande vetrata e alla sinistra una discesa che conduce ad una grossa campana (che verrà utile in seguito). Superate quindi la vetrata per iniziare una lunga serie di puzzle (4) che metteranno in azione altri macchinari di questo luogo così misterioso. Il nuovo ambiente è costituito da un unico corridoio con una porta di legno a sinistra appena entrati, una campana sempre a sinistra a metà del corridoio con un piccolo pendio a destra di fronte che utilizzeremo in seguito, una seconda porta sempre a sinistra alla fine di tale corridoio e una leva praticamente di fronte a quest'ultima porta anch'essa importante ma in un secondo momento. Alla fine del corridoio abbiamo un'altra vetrata, questa volta senza nessuna porta a garantirci il passaggio e che risulta invalicabile. (023) Iniziamo entrando nella prima porta di legno, superiamo il cancello rosso con la smaterializzazione e dopo essere arrivati nella sala con il puzzle da risolvere trasformiamo il tutto nel Regno Materiale per iniziare il lavoro. Logicamente fate attenzione agli imperituri ragni che vi assaliranno a intervalli regolari rovinandovi in più di un'occasione il lavoro e facendovi pure perdere la pazienza, voi rimanete calmi, trasportatevi nel mondo Spettrale quando siete messi male e con la strada libera iniziate a studiarvi questo nuovo enigma. Il tutto si presenta in maniera leggermente differente dai precedenti poiché dovrete completare le condutture presenti nel muro formando il giusto percorso abbinando i blocchi nel verso corretto. Visto che inizialmente sono ammassati uno sull'altro spingete l'intera pila contro l'insenatura in cui si trovava la fonte di energia blu e poi spingeteli giù uno alla volta così da poterli muovere con tranquillità. (020) Fatto ciò vedrete una sequenza animata in cui una di quattro cupole di vetro esploderà, rivelando un blocco di pietra munito di maniglie. (021) Tornate al corridoio principale e dirigetevi alla seconda porta di legno. Superate i due umani muniti di coltelli e lance che vi attaccheranno, passate come al solito il grosso cancello di colore rosso e poi occupatevi al meglio dei due ragni che vi infastidiranno al momento della trasformazione del tutto al Regno Materiale. Il puzzle si presenta come il precedente, con la semplificazione che ora i blocchi sono già disposti sul terreno, ma con la difficoltà aggiunta da un buco da riempire che si trova sollevato da terra. Vi consiglio di sistemare prima questo pezzo così da poter utilizzare gli altri cubi per spostarlo nel caso sbagliaste combinazione. (022) Alla fine della seconda scena animata in cui vedrete esplodere la seconda cupola di vetro uscite dalla stanza e ritornate alla campana nel mezzo del corridoio. Osservando la grossa vetrata che blocca il corridoio noterete l'immagine di due campane, quasi a voler indicare il metodo per liberare la via. La soluzione è infatti a portata di mano: colpite la campana presente in corridoio, poi correte velocemente giù per la discesa che si trova di fronte, saltate verso sinistra senza cadere di sotto e tornate in tutta fretta nella stanza color porpora per imboccare il pendio a sinistra dove si trova la seconda campana. (024) Colpitela prima che finisca il suono di sottofondo derivato dalla prima e se sarete stati sufficientemente veloci partirà un'animazione in cui vedrete la vetrata andare in frantumi. (025) Con questa mossa vi siete garantiti il passaggio per

ritornare nella stanza color porpora con semplicità. Ma perché fare tutto questo caos per un fine all'apparenza così inutile? Niente è inutile in questo gioco, ricordatevelo, infatti provate ad azionare la manovella che si trova sul lato destro del corridoio quasi di fronte all'ultima porta. Vedrete una breve animazione di un pannello che si azionerà scoprendo un passaggio segreto, che però non potrete raggiungere in tempo poiché rimarrà aperto per soli tre secondi. **(026)** Per superare tutto questo dovete azionare la leva e poi passare immediatamente al mondo Spettrale. **(027)** Così facendo il passaggio

32

33

34

rimarrà aperto e voi potrete raggiungerlo passando appunto dalla nuova apertura presente alla fine del corridoio. Tale ingresso nascosto si trova sulla destra, a metà del pendio che conduce alla seconda campana. Arrivati nel nuovo ambiente noterete una valvola sulla destra, un passaggio a sinistra e un altro dritto davanti a voi. Inizialmente andate a sinistra per raggiungere la fonte di energia blu che vi permetterà di tornare al Regno Materiale, poi tornate nella sala principale per attivate la valvola che bloccherà il passaggio segreto lasciandolo sempre aperto. Fatto ciò andate verso sinistra, aprite la prima porta che trovate, saltate il burrone per raggiungere la seconda e eliminate gli umani che incontrate dietro quest'ultima. Nella nuova sala incontrerete altri feroci ragni che eliminerete nel miglior modo possibile e noterete una grossa cupola di vetro contenente il quinto pezzo d'oro di aumento dell'energia. Alla sua destra si trova un cancello rosso, passate al piano Spettrale per superarlo, usate il portale di trasformazione così da riportare tutto alla normalità e preparatevi a un nuovo puzzle. **(028)** Questo si presenta assai similmente a quelli incontrati in precedenza, con dei cubi da utilizzare per completare i disegni presenti nel muro, ma con la particolarità che i blocchi presenti nella sala non sono sufficienti per tappare tutti i buchi. Come fare allora? Voi iniziate

37

38

39

a mettere i cubi al posto giusto, e quando avrete finito vedrete che da cielo pioveranno gli ultimi quattro tasselli per completare l'opera, che libererà il tassello dorato che immediatamente recupererete, **(029)** facendo sempre molta attenzione ai ragni che continueranno a rigenerarsi ad ogni passaggi dal piano Spettrale a quello Materiale. **(030)** Tornate nuovamente nella sala principale e questa volta andate dritti verso l'apertura posta di fronte all'entrata del passaggio segreto, entrate nella nuova stanza e osservate la serie di tubature alla vostra sinistra che salgono verso la cima. **(031)** Iniziate la salita e procedete spediti uccidendo o evitando i ragni che vi assaliranno fino a quando non giungerete ad un nuovo passaggio pianeggiante che seguirete sino a giungere a un bivio. **(032)** Andate a sinistra visto la via di destra vi porta a un vicolo cieco con un umano posto a sorveglianza di un focolare e proseguite fino a giungere in una sala con le cupole di cristallo che state distruggendo, dove a destra troverete un'altra fonte di aria ascendente per ora disattivata e sulla sinistra un cancello che passerete senza tanti indugi in modalità spettrale. **(033)** Appena superato il cancello e dopo essere tornai in modalità Materiale vedrete che la via presenterà un nuovo bivio: per prima cosa andate a sinistra, uccidete gli umani che troverete fino a giungere in una vicolo cieco con una grosso tubatura sormontata da tre tappi di rame. Aprite quello in mezzo e poi quello in basso, vicino allo schermo, così da produrre un suono che provocherà la distruzione della terza teca di cristallo. **(034)** Ritornate indietro, prendete il passaggio di destra, eliminate i due ragni posti a guardia della seconda tubatura **(035)** e qui aprite il portellone in centro e quello in alto rispetto allo schermo. **(036)** Anche qui partirà una sequenza animata per mostrare la liberazione del quarto e ultimo blocco di

35

36

pietra con le maniglie. Tornate quindi nella sala con i quattro blocchi e attivateli premendo una volta quadrato vicino ad ognuno. **(037)** Così facendo attiverete il flusso ascensionale d'aria posto alla vostra destra, grazie al quale potrete volteggiare all'interno di questa struttura cilindrica per atterrare sul primo tratto di tubatura gialla che vedrete sotto di voi. **(038)** Spostatevi vicino al pezzo di tubo grigio disposto verticalmente e premete quadrato per spingerlo tra le guide e completare il primo tratto di tubatura, **(039)** poi individuate il secondo tubo grigio da sistemare che si trova sopra di voi, **(041)** spingetelo in posizione e quando avete finito ritornate sul primo tratto di tubatura per imboccare il passaggio lì presente. **(040)**

40

41

Procedete spediti fino alla fine del cunicolo (042) e quando sbucherete vedrete una sequenza animata in cui due ragni assai aggressivi vi assaliranno. Vi consiglio di non stare a combatterli, ma di cercare rifugio sulla piattaforma posta a destra subito dopo l'entrata. (043) Da qui potrete individuare i due blocchi di pietra con le maniglie incassati nel terreno alla vostra destra, (045) che raggiungerete con un balzo per poi attivare senza curarvi dei ragni che rimarranno inermi durante le vostre operazioni. (046) Sbloccando tali marchingegni aprirete i due pannelli posti sulla parete di destra rivelando un nuovo passaggio che dovrete raggiungere. (047) Il vostro obiettivo consiste infatti nel trovare tre valvole di gas necessarie per attivare le relative canne presenti nella stanza (044) e il passaggio appena aperto è l'imbocco per raggiungere tali valvole. Eravamo rimasti con Raziel che ha sbloccato i pannelli di pietra, ora correte via dai mostri e saltate sulla piattaforma vicina alla porta come fatto in precedenza, da qui planate sulla seconda piattaforma posta alla vostra sinistra e in seguito salite sulle tre canne adiacenti. Individuate il ripiano di fronte a tali canne e raggiungetelo così da trovarvi in posizione rialzata rispetto al cunicolo da imboccare che quindi raggiungerete con una semplice planata. (048)
Procedete lungo il corridoio verde, eliminate il ragno e superate il cancello con il potere di smaterializzazione. A questo punto vi ritroverete in una grande stanza con molte canne disposte a mo' di gigantesco organo. Scendete al piano terra e cercate la piccola grotta con la fonte blu di trasformazione, eliminate i mostri e poi attivate la prima valvola che trovate attaccata alla canna principale di colore giallo. (049) Dopo la sequenza animata che mostrerà l'attivazione della prima tubatura salite lungo la serie di canne di destra per raggiungere il cunicolo presente in cima, procedete superando il cancello e riconquistate il regno materiale con il portale di energia posto vicino alla campana, (050) poi entrate nella sala con la campana e salite in cima utilizzando la tubatura che costeggia il muro di destra. Arriverete in una stanza con un grosso silos giallo avente una valvola in cima e un blocco di

51

52

53

pietra posto vicino alla parete di fondo con dei detriti di rocce appoggiate sopra. **(051)** Per prima cosa eliminate i ragni che vi aspettano, poi prendete il blocco, spostatelo così da far crollare i massi e liberare l'entrata per la nuova stanza, e portatelo nei pressi dei silos così da poter raggiungere la valvola. Dopo aver attivato anche il secondo getto di gas **(052)** spostate il blocco di pietra contro la parete da cui siete scesi poiché vi verrà comodo dopo per ritornare nella sala principale e poi salite lungo le rocce così da imboccare il nuovo corridoio. Eliminate i ragni che incontrate e salite lungo la tubatura posta contro il muro di destra, seguitela fino alla sua fine e poi girate a sinistra. Arrivati in fondo a questa diramazione giratevi mettendo le spalle contro la parete e guardate verso il basso per individuare la tubatura da raggiungere dalla quale dovrete spingere il tratto di tubo posto in verticale. **(053)** Fatto ciò giratevi su voi stessi e raggiungete la valvola in cima ad un nuovo tratto di tubatura, **(054)** attivatela e vedrete una nuova animazione che confermerà l'attivazione finale delle tre canne di gas. **(055)** Tornate in questa stanza, scendete al piano terra per ritornare al regno Materiale **(056)** e poi utilizzate il getto di vapore per salire e raggiungere l'insenatura presente. **(057)** Siamo quasi giunti alla fine di questo lunghissimo livello, tutto ciò che vi manca da fare è percorrere per prima cosa la strada di destra così da attivare la stanza del teletrasporto in cui salverete anche la posizione e poi sistematevi a dovere che con la via di sinistra giungerete al cospetto di vostro fratello Zephon. **(058)(060)**

54

55

56

TERZO BOSS: ZEPHON

Appena entrati nella tana del nemico verrete accolti da una schifosa creatura molto simile alla regina aliena di Aliens - Scontro Finale. **(059)** L'essere è munito di quattro zampe molto lunghe che vi attaccheranno non appena vi avvicinerete al corpo della creatura da cui vengono generate a intervalli regolari delle uova tossiche. Il vostro obiettivo consiste per prima cosa di colpire ripetutamente le zampe e distruggerle così da arrecare il maggior danno possibile al mostro, poi dovete avvicinarvi allo stomaco e colpire la sacca contenente le uova per farle uscire evitando nel contempo i restanti artigli di cui è munito Zephon e specialmente l'attacco portato con le fauci che tolgono molta energia. **(061)** Ad ogni modo, dopo che il mostro avrà generato un uovo raccoglietelo come se fosse un'arma e portatelo di corsa nei pressi del lanciafiamme che si trova vicino all'entrata della stanza, dategli fuoco e ritornate precipitosamente verso il nemico fino a sbattere contro la sacca contenente le uova.

57

58

59

60

61

NINTENDO 64

XPLORER

DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI!!!
SOFTWARE NEWS E' SOLO IN
VIA DELEDDA 18 MONCALIERI

011/681.11.31

ACCURATO SERVIZIO DI DISTRIBUZIONE ALL'INGROSSO IN TUTTA ITALIA. CONSEGNE IN 24/h. RICHIEDETE IL LISTINO RIVENDITORI

011/689.27.40

PlayStation

Dreamcast.

GAME BOY COLOR

SOFTWARE NEWS

RIEATEVI GLI OCCHI TUTTE LE ULTIME NOVITA

Sabato 13 e Domenica 14 NOVEMBRE ore 10.00/22.00 presso palestre BU-SEN Via della Scogliera, 18 CATANIA

1° TORNEO NAZIONALE TEKKEN 3

Organizzazione evento:

Play & fun le palestre videoludiche

Settore Franchising Tel. 0335 6629122

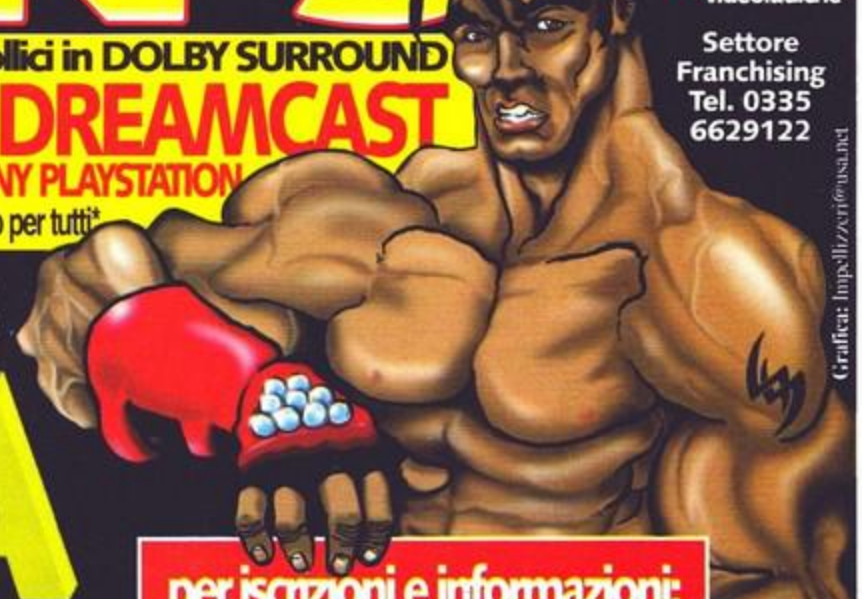
La competizione si disputerà su due MAXI SCHERMI da 200 pollici in DOLBY SURROUND

1° PREMIO: Una Console SEGA DREAMCAST

2° PREMIO: Una Console NINTENDO 64 - 3° PREMIO: Una Console SONY PLAYSTATION

dal 4°al 10°classificato Memory Card PSX, dal 11°al 20°classificato Gadjet. Un simpatico Omaggio per tutti*

*fino ad esaurimento



Grafica: Impellizzeri@usa.net

SPONSOR UFFICIALE: ODISSEA 2000
(PRESENTE NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE ALLO STAND A3)

ODISSEA 2000

Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC

per iscrizioni e informazioni: tel. 095 497310

PERMUTA E VENDITA USATO

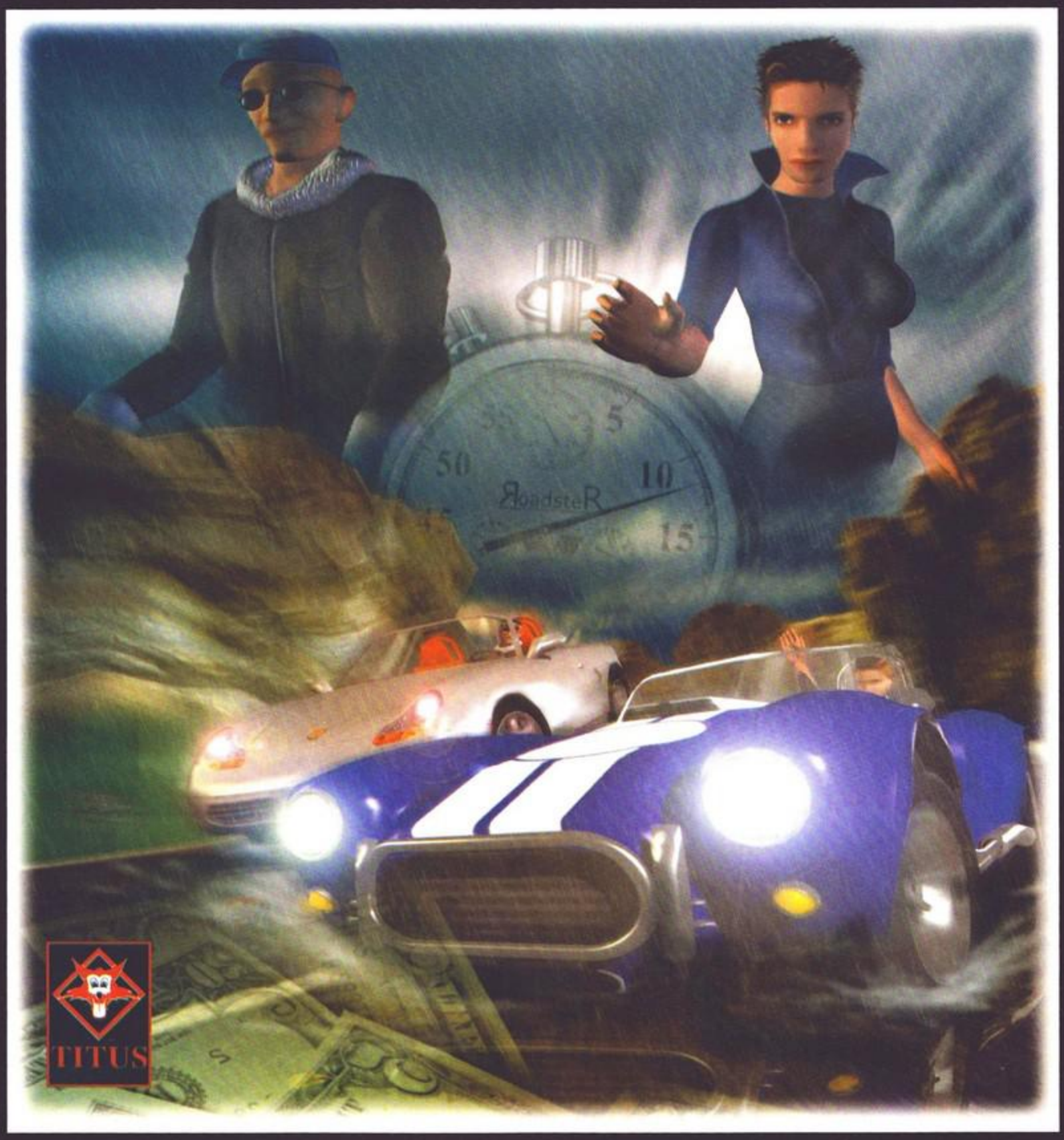
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922

PlayStation Dreamcast. NINTENDO 64

Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

....RRROADSTERS!



Metti alla prova le tue capacità di pilota ai comandi di una dream car progettata per essere veloce e per avventurarsi su qualsiasi strada. Schiaccia a fondo l'acceleratore, scommetti tutto ciò che hai e gareggia su 10 circuiti, dalle isole esotiche alle montagne innevate. E coi soldi guadagnati potrai divertirti a potenziare il tuo veicolo, cambiare divisione, affrontare avversari più bravi.

PlayStation

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

smau 99

3D Planet vi aspetta
dal 30 settembre
al 4 ottobre
in SMAU
Fiera di Milano
Padiglione 25/1
Stand D28-E2

e sul nuovo sito internet

www.3dplanet.it

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Qui, noncuranti degli attacchi del nemico, lanciategli contro premendo triangolo l'uovo incendiario prima che esploda. Se avrete fatto tutto con il dovuto tempismo Zephon subirà un duro colpo, e ripetendo questo procedimento per altre due volte potrete vedere il mostro bruciare tra indicibili sofferenze. (062) Nel caso

veniate colpiti a morte non preoccupatevi, a destra rispetto all'entrata si trova una fonte di energia blu che vi permetterà di tornare al Regno Materiale senza problemi, fate però attenzione agli spettri vampiri che possono togliervi facilmente energia se si avvicinano troppo. Esiste anche un secondo metodo,

forse più sbrigativo e meno ortodosso, che consiste nel colpire più volte il mostro, sia il suo corpo che le zampe, con una torcia che potreste avere con voi o che potreste recuperare da qualche locazione adiacente per poi finirlo con un unico uovo incendiario che potremo logicamente infiammare direttamente con la torcia risparmiandoci tutto il viaggio fino al lanciafiamme. (063) In un modo o nell'altro dovreste comunque riuscire a portare a termine anche questo scontro, specie considerando che non esiste il problema di esaurire le vite a disposizione del nostro eroe essendo già morto.
Una volta sconfitto Zephon vi donerà un nuovo potere, e precisamente l'abilità di scalare alcune pareti particolari, che avrete sicuramente già notato durante il gioco essendo caratterizzate da strisce di muro verticali di colore grigio chiaro e con tante linee orizzontali quasi a voler far assomigliare tale striscia a una scala rudimentale, che però potete scalare solo grazie a questo nuovo potere che funziona unicamente nel Regno Materiale. (064)

GLIFO DELLA PIETRA

Grazie a questa abilità possiamo andare alla conquista del secondo Glifo del gioco, in grado di donarci il potere della Pietra e la forza di provocare piccoli terremoti. Dirigetevi al teletrasporto più vicino e trasportatevi nella sala che avete raggiunto tramite una lunga scala a chiocciola (guardate la foto per il simbolo ad essa riferita) (065) e uscite non percorrendo la scala ma imboccando il corridoio secondario che vi condurrà dinanzi a una porta con il simbolo delle stanza di teletrasporto oltre la quale si trova il grande lago con le colonne da usare come piattaforme. Buttatevi nel lago e imboccate il corridoio di sinistra, (066) quello con i riflessi azzur-

rognoli, (067) salite in superficie saltando sulle piattaforme e utilizzate il portale d'energia blu per ritornare al Regno Materiale. Di fronte a voi troverete il primo esempio di parete che potrete scalare grazie al nuovo potere, (068) saltateci sopra e avanzate senza indugio gustandovi le belle animazioni che anche questa volta contraddistinguono il nostro Raziel. Arrivati in cima eliminate il primo zombie e poi avanzate per far partire una breve sequenza animata che vi mostrerà il vostro prossimo obiettivo da raggiungere, l'occhio destro di un gigantesco teschio. (069) Uccidete i mostri che incontrate e poi saltate all'interno di tale incavo, procedete eliminando i tre mostri che vi affronteranno e di seguito scalate la prossima parete. Fate fuori un altro nemico, salite per la parete seguente e una volta giunti in cima giratevi verso destra per individuare un palo di legno sul quale salirete. (070) Giratevi a sinistra e saltate nell'insenatura presente nella roccia, poi premente Select e trasformate il tutto nel regno Spettrale. Avvicinatevi al bordo dell'insenatura e guardate verso l'alto per individuare un altro palo di legno distorto che raggiungerete con un salto alto. (071) Camminate con cautela lungo tale palo fino ad arrivare su di una piattaforma di pietra, dalla quale vedrete partire verso destra un

altro palo che vi condurrà ad un portale di trasformazione posto su un'altra insenatura di pietra. **(072)** Raggiungete tale portale e trasformate il tutto nel Regno Materiale. La storia non è ancora finita, infatti giratevi su voi stessi e guardate in alto per localizzare un altro palo di legno su cui salirete e dal quale raggiungerete l'ultimo tronco che si collega ad una scala a chiocciola ascendente. **(073)** Salite lungo tale scala con la massima cautela, saltate il baratro tra le due passatoie di pietra **(074)** e quando sarete atterrati nel vasto piazzale andate verso destra per imboccare una caverna. Eliminate il mostro al suo interno e quando giungerete di nuovo all'aperto avvicinatevi con cautela al bordo del piazzale per notare il focolare posto sotto di voi su un'angusta striscia di terra. Prendete bene la mira e planate meglio che potete vicino a quel punto di riferimento, **(075)** poi procedete verso destra scendendo per i pendii presenti e risalendo in prossimità dell'entrata di una nuova caverna. A un certo punto arriverete nei pressi di due grossi focolai posti ai lati del corridoio, salite nella rientranza di destra presente subito dopo tali oggetti e fate cadere di sotto il masso che troverete. **(076)** Come avrete capito ci troviamo di fronte all'ennesimo puzzle in cui dovrete completare i graffiti presenti sulle pareti con i relativi blocchi di marmo. Per prima cosa trasportate la pietra appena trovata all'interno della sala con la statua e dopo aver effettuato le dovute rotazioni inseritela nel primo buco presente a destra. **(077)** Come vedrete gli spazi da riempire sono presenti sia al primo sia al secondo piano, tenete però presente che i blocchi che vi serviranno li recupererete direttamente dal piano relativo e non dovrete sollevare o far cadere massi. A dire il vero dovrete sì spostare alcuni blocchi presenti nel corridoio dietro la statua, ma usando un po' di pazienza e specialmente dopo le prove che avete già dovuto superare non dovreste avere eccessivi problemi. Una volta completato il tutto partirà un'animazione che mostrerà la statua prendere vita e colpire con il suo martellone lo scrigno posto di fronte a lei, rivelando il Glifo tanto sospirato. **(078-079)** Avvicinatevi al manufatto e impossessatevene così da guadagnare un nuovo potere offensivo che potrete mettere subito alla prova. **(080)** Fatto ciò uscite dalla sala e una volta giunti all'aperto ritornate nei pressi del focolare, dategli le spalle e con la visuale in prima persona inquadrate per prima cosa la parte superiore della parete di fronte a voi, in cui potrete notare un nuovo spicchio d'oro **(081)** e di seguito la sporgenza

posta sotto tale spiazzo che raggiungerete con un salto planato senza troppe difficoltà. **(082)** Da tale sporgenza calatevi nuovamente al piano sottostante in cui troverete la porta che vi condurrà ad un nuovo teletrasporto che prontamente attiverete salvando subito dopo la posizione. **(083-084)** Come avrete avuto modo di notare per ora non potrete raggiungere lo spicchio d'oro individuato in precedenza poiché il tratto di parete da scalare è bloccato in cima da un masso inamovibile. **(085)** Tenete però presente tale locazione visto che ci torneremo in un prossimo futuro. **(086)**

Nosgoth". Ma dove si trovano tali pilastri e come raggiungerli? Per prima cosa trasportatevi nei pressi del castello in rovina utilizzando il portale con il simbolo che vedete nella foto (che assomiglia un po' al Dreamcast di Sega), **(087)** uscite dalla stanza del teletrasporto e andate dritti lungo il passaggio coperto di nebbia eliminando il nemico che si frappone tra voi e il vasto spazio ove risiede il castello che cercate. Passate al Regno Spettrale, passate attraverso il can-

cello di destra e ripercorrete la strada che avete fatto per affrontare la prima volta Kain. Arrivati nella sala del trono inizierà una scena animata in cui Ariel vi indicherà la via da percorrere, **(088)** quindi ricaricatevi in caso aveste bisogno di energia e poi salite lungo la colonna presente alla vostra destra per raggiungere la balaustra che sormonta la stanza. **(089)** Andate verso destra e percorrete il corridoio, poi entrate da una delle due porte indistintamente e calatevi

LA TOMBA DI SERAFAN

In seguito alle parole dell'Anziano dovreste sapere che il vostro prossimo obiettivo si trova "al di là delle montagne oltre i pilastri di

di sotto nello spiazzo. Procedete per l'unica via disponibile eliminando i nemici che incontrerete fino a quando non scatterà una sequenza animata che introdurrà la tomba di Serafan. Andate verso sinistra, scalate le rocce che trovate e imboccate il passaggio color verde **(090)** per giungere nei pressi di una nuova stanza del teletrasporto che vi permetterà di sbloccare anche questa locazione. **(091)** Salvate la

posizione e poi ritornate alla tomba circolare dove passerete al Regno Spettrale per poter superare il cancello presente. Ritornate al Regno Materiale appena trovate il portale di energia facendo attenzione ai nemici che vi appariranno vicino. (092) Eliminateli tutti, passate la porta di legno e imboccate il corridoio triangolare

fino a quando non arriverete in una stanza che sembra essere un vicolo cieco. Ciò non è logicamente vero, infatti vi basterà spostare il blocco di pietra presente per liberarvi l'accesso alla tomba vera e propria. (093) Dopo la bella sequenza animata in cui vi verranno spiegate le vostre origini mettetevi al centro della stanza (094) e passate al Regno Spettrale per far deformare in maniera spettacolare il pavimento della stanza e aprire un profondo varco che vi condurrà nei pressi della tana del prossimo boss. (095) Superate il cancello, eliminate qualche nemico per conquistare l'energia sufficiente a tornare nel mondo Materiale e raggiungete il portale posto in un'insenatura a sinistra della stanza, che vi faccio notare è circondata dall'acqua. (096)

QUARTO BOSS: MORLOCK

Subito dopo essere tornati al Regno Materiale verrete accolti da Morlock, un essere dall'aspetto simile ad un Minotauro, che ingaggerà battaglia per quel-

la che si rivela essere una vera e propria buffonata di scontro. (097) Il tipo vi attaccherà con dei proiettili di energia che potrete schivare agilmente senza troppe dif-

ficoltà, ma il bello sta nella semplicità con cui questo può essere sconfitto. Il mostro si rivela infatti poco più forte di un normale nemico del gioco, perciò vi basterà colpirlo (anche a mani nude) quattro/cinque volte per stordirlo e poi finirlo gettandolo in acqua oppure facendolo esplodere con la Soul Reaver. (098-099) Se il nemico si rivela poco stimolante non si può dire lo stesso del potere di cui entrerete in possesso, in grado di farvi sparare proiettili di energia sia nel mondo Materiale sia in quello Spettrale, utile per stordire nemici dalla lunga distanza ma specialmente per colpire oggetti e meccanismi altrimenti irraggiungibili. (100-101)

GLIFO DEL SUONO

Sistemato anche questo boss possiamo concludere la seconda parte della soluzione (a dirvi il vero non immaginavo fosse un gioco tanto lungo e impegnativo da richiedere una suddivisione in tre parti) dedicandoci alla ricerca e successiva conquista del Glifo del Suono. Per fare ciò dobbiamo ritornare indietro nel castello da cui è partita la nostra ricerca per Zephon, quello con il ponte levatoio che si alza e si abbassa a seconda del Regno in cui ci troviamo, tanto per intenderci. Ma andiamo con ordine e usciamo dalla stanza utilizzando il passaggio a destra rispetto al cancello d'entrata, superiamo la porta di legno uccidendo i nemici che incontreremo (102) e scaliamo il muro di destra, uccidiamo un altro nemico e ripetiamo l'operazione con la seguente parete. Trasformiamo il tutto nel regno Spettrale così da poter superare il cancello e poi ritorniamo al regno Materiale con il primo portale disponibile. Dirigetevi verso il teletrasporto della Tomba di Serafan e da qui trasportatevi al primo teletrasporto del gioco, quello dal quale raggiungerete le colonne di pietra disposte a circolo come Stonehenge. Da questa locazione potrete infatti passare il cancello e raggiungere il castello che ci interessa, (103) penetrate al suo interno, ripetete tutte le operazioni necessarie per salire in cima alle costruzioni con i tetti a cupola e da qui raggiungere la sala con le quattro tubature gigantesche e il pozzo con il gas. (104) Buttatevi nel pozzo senza azionare le ali e quando siete sul fondo imboccate il corridoio che trovate. Proseguite speditti, eliminate il ragno che vi sbarra la strada e poi distruggete la vetrata che protegge un nuovo passaggio con un preciso colpo di energia cinetica. (105) Raggiungete tale apertura scalando la parete e procedete, passate al regno Spettrale per

In fondo alla sala troverete un martelletto che dovrete portare sempre con voi poiché vi servirà alla fine per ottenere il Glifo. (106) Tornate ora indietro verso il cancello di metallo, scalate la parete utilizzando la superficie alla destra e alla sinistra di tale cancello (107) e quando avete raggiunto la cima prendete bene la mira con i pulsanti R2+L2 e lanciate il martelletto nell'insenatura che vedete alla vostra sinistra. (108) Fatto ciò passate al Regno Spettrale, saltate sulla prima colonna che si è avvicinata a voi e poi Tornate al Regno Materiale. Dalla prima colonna saltate a sinistra per recuperare il martelletto, poi tornate sul pilastro e saltate fino a raggiungere l'ultimo. (109) Arrivati davanti ad un rosone di vetro poggiate a terra il martelletto (L1+Quadrato) (110) e distruggete tale vetrata con un colpo di energia cinetica. (111) Raccogliete di nuovo il martelletto, lanciatelo al di là dell'apertura appena formatasi e poi passate al Regno Spettrale per avvicinare la colonna al bordo e permettervi di raggiungere anche voi il nuovo cunicolo. Recuperate per l'ultima volta il martelletto, entrate nella sala con la campana (112) e datele una bela botta per farla risuonare e dare inizio alla sequenza animata che vi mostrerà il potere del nuovo Glifo in vostro possesso. (113-114)

Prima di lasciarvi vi comunico l'esistenza di un nuovo teletrasporto, scoperto purtroppo in ritardo che però potrà venire utile anche in futuro. Tale portale si trova proprio all'esterno del castello di Zephon. Non dovete fare altro che imboccare il cunicolo posto esattamente di fronte al cancello d'entrata, (115) salire sulle rocce che trovate evitando gli umani che vi adoreranno al vostro passaggio (116) per ritrovarvi di fronte alla porta con il simbolo dei teletrasporti, (117) aprirla e attivare così anche questa scorciatoia. (118) Per la continuazione delle avventure di Raziel ci risentiamo il mese prossimo...

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

OFFERTISSIME PER NUOVA APERTURA CORSO ROMA 69

Amici del Gioco

Moncalieri • Torino
Corso Roma, 69

- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2

FIFA 2000

NINTENDO 64

Disponibili più di 100 titoli.
Telefonare

VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI POINT

SUSA

YES VIDEO MUSIC

P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A

TORINO

COMPUTER GAMES

Via Monginevro, 86/bis Torino

PORTACHIAVI
MAGLIETTE
CARTOONS
GADGET VARI

Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

DREAMCAST

SOFTWARE DISPONIBILI

CLIMAX LANDERS
BUGGY HEAT
GUNDAM SIDE STORY
SOUL CALIBUR
LET'S MAKE THE PRO BASEBALL
FRAME GRIDE
COOL BOARDERS
KING OF FIGHTER '98
NANATSU NO HIKAN
GIANT GLAM
ELEMENTAL GIMMICK GEAR
HOUSE OF THE DEAD II
AIR FORCE (KONAMI)

Per rivenditori
telefona o richiedi il nostro listino via fax allo 011.606.89.85

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso • Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

DREAMCAST ULTIME NOVITÁ

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

GIOCHI PLAYSTATION E SATURN DA LIRE 30.000

CONSOLLE E GIOCHI USATI A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO (Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

For the first time in the world
(Per la prima volta nel mondo)

THE CLIMBER
The robot that climbs everywhere
(Il robot che si arrampica dappertutto)

Climbs up, down, around...

sale, scende, gira...

ANTI-GRAVITY

THREE COLORS:
Graphite Gray, White Hot, Magnesium Blue
TRE COLORI:
Grigio Grafite, Bianco Freddo, Blu Magnesio

E' un'esclusiva della linea

e-XSITE

Distribuito da NEWEL - via U. La Malfa, 134 - Cormano (MI) - Tel. ++39 02 61555360/364 - Fax ++39 02 61555361/333 - http//www.newel.it

Dave.

VENDO COMPRO SCAMBIO

Vi ricordo, come è ormai tradizione di questo cappello introduttivo, che per veder pubblicato un proprio annuncio è sufficiente scrivere lo stesso in modo chiaro e comprensibile (possibilmente in stampatello), aggiungere la fotocopia di un documento di identità e imbustare il tutto all'indirizzo che trovate qua sopra. Alla prossima.

VENDO

per **Sega Dreamcast** giapponese i seguenti titoli a L. 60.000 l'uno: Virtua Fighter 3TB, Sega Rally 2, Monaco GP2, Dynamite Deka 2, Shutokou Battle. Sono disposto anche a cederli tutti in blocco a L. 275.000. Prezzi non trattabili, garantisco massima serietà, annuncio valido solo per Ancona e provincia. Telefonare allo 0347/5172470 e chiedere di Massimo.

VENDO/SCAMBIO

i seguenti titoli per **Nintendo 64**: Zelda (USA), World Cup France '98 (JAP), V-Rally '99 (PAL), Micro Machines 64 (PAL), Beetle Adventure Racing (PAL), Yoshi's Story (PAL), Mario Party (PAL), Mystical Ninja 2: Starring Goemon (PAL). Sono anche interessato all'acquisto di altri titoli, sempre per Nintendo 64. Telefonare allo 0463/979991 e chiedere di Giampaolo o allo 0339/6871942 e chiedere di Manuel.

VENDO

console **Nintendo 64** con memory card e 5 giochi (Mario 64, International Superstar Soccer 64, Diddy Kong Racing, Goldeneye 007, Turok). Il tutto è in ottimo stato, con scatole ed istruzioni, cedo a L. 300.000. Telefonate allo 0347/4468962 e chiedere di Luigi.

CERCO

i seguenti titoli per **Neo Geo CD** (ma anche cartucce per Neo Geo): Last Blade, Last Blade 2, King of Fighters '96, King of Fighters '97, Spin Master (Miracle World), Aero Fighter 3 (Sonic Wing 3), Choetetsu Brikinger, Andro Dunos, Zed Blade, Blazing Star, Neo Bomberman. Sono disposto a pagare ciascun titolo ad un prezzo che può variare dalle L. 50.000 alle L. 100.000 in base a quanto sia introvabile lo stesso e alle sue condizioni generali. Telefonare allo 0347/2302445 e chiedere di Alex.

VENDO

PC Engine GT e giochi, inoltre parecchi giochi per PC Engine Duo e Super Famicom. Telefonare, ore ufficio, allo 0523/388084 e chiedere di Maurizio.

CERCO

per **Sega Saturn** i seguenti giochi: Rayman, Dark Savior, Legend of Oasis, tutti in versione USA. Compro solo se in

ottime condizioni. Telefonare allo 0131/388510 o allo 0347/3096236 e chiedere di Enrico.

CERCO

i seguenti titoli per **Sony Playstation** giapponese: Yamato, Macross Digital Mission VF-X, Macross Digital Mission UF-X/2. Telefonare allo 0721/808934 e chiedere di Antonio.

VENDO

per **Sony Playstation** i seguenti giochi in versione PAL, tutti originali ed in ottime condizioni: Excalibur a L. 15.000, Tomb Raider 3 a L. 35.000, Spyro The Dragon a L. 35.000, Asteroids a L. 25.000, Colony Wars a L. 20.000, Assault a L. 15.000, Metal Gear Solid a L. 45.000, Silent Hill a L. 65.000, Phat Air a L. 13.000, NBA Pro '98 a L. 25.000, Total NBA '98 a L. 22.000, Break Point a L. 22.000, V-Rally 2 a L. 65.000, Test Drive 5 a L. 30.000, Formula 1 a L. 19.000, Wipeout 2097 a L. 13.000, Rock & Roll Racing a L. 12.000, Red Alert a L. 16.000, Asterix a L. 50.000, Champions League a L. 40.000, Actua Soccer 3 a L. 20.000, Actua Golf 2 a L. 30.000, Sensible Soccer a L. 13.000, International Superstar Soccer Pro a L. 9.000. Sono disposto anche a vendere tutto in blocco. Acquisto anche giochi per Playstation purché originali e ad ottimo prezzo, completi di manuale di istruzioni: cerco giochi di avventura e di azione, sparatutto, corse, platform. Telefonare allo 0573/309007 e chiedere di Lorenzo.

VENDO

per **Sony Playstation** i seguenti giochi: Dark Messiah (JAP) a L. 45.000, Tenchu (JAP) a L. 45.000, The Note (PAL) a L. 35.000, Dreams (PAL) a L. 50.000, Soul of The Samurai (JAP) a L. 60.000, Virus (PAL) a L. 45.000, Ape Escape (PAL) a L. 50.000, Septentrion - Out of The Blue (JAP) a L. 50.000, Legacy of Kain: Soul Reaver (USA) a L. 65.000, Metal Gear Solid Integral (JAP) a L. 80.000, Treasures of The Deep (PAL) a L. 55.000, tutti in ottime condizioni (confezioni e istruzioni originali incluse); vendo guide strategiche su Resident Evil 2 (USA) a L. 20.000, Silent Hill (USA) a L. 20.000; vendo anche accessori per Playstation: guanto (the glove) a L. 65.000, joypad standard a L. 20.000, memory card a L. 20.000, tantissime riviste a prezzi bassissimi. Per informazioni telefonare, ore pomeridiane, allo 085/4152013 e chiedere di Alessio.

VENDO/SCAMBIO

per **Nintendo 64**, i seguenti titoli: Mortal Kombat 4 (USA), Fighters Destiny (PAL), FIFA '99 (PAL), Zelda (PAL), Command & Conquer (PAL), F-Zero X (PAL), Quake 2 (PAL). Cerco in particolare: Beetle Adv. Rac. (PAL), Mario Party (PAL), World Driver Championship (PAL o USA), Perfect Striker 2 (PAL), Duke Nukem: Zero Hour (USA o PAL). Per questi ultimi due sono disposto a cederne due per averne uno. Telefonare allo 0961/753401 e chiedere di Saverio.

CERCO

in qualsiasi versione, giochi per **Dreamcast** ad un massimo di 50.000 lire. Telefonare allo 0339/7234396 e chiedere di Cristian.

CERCO

giochi per **PC Engine** in versione giapponese, specialmente i vecchi sparatutto tipo Final Soldier, Gunhed, Aero Blasters eccetera, ma anche titoli come Splatterhouse, Parasol Stars e altri classici. Cerco inoltre il gioco Lunar 2: Ethernal Blue per Sega Mega CD in versione americana o europea. Chi è interessato telefoni allo 045/545235 e chieda di Marco.

VENDO

per **Sony Playstation** i seguenti titoli: Gran Turismo, Need for Speed III, Vigilante 8, Wipeout 2097 a L. 25.000 l'uno, oppure a L. 80.000 in blocco. Tutti i giochi sono originali, in ottime condizioni e comprensivi dei rispettivi libretti di istruzioni. Massima serietà. Telefonare allo 0933/934008 e chiedere di Salvatore.

PERGIOCO

I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

MILANO via SAN PROSPERO 1 — MM1 Cordusio - 02 / 86463414

Point MONZA (MI) via CAIROLI 5 — ang. c.so Milano - 039 / 360149

MILANO via BORGOGNA 7 — MM1 San Babila - 02 / 76006664

Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D — all'Università - 0382 / 530719

MILANO via ALDROVANDI — MM1 Lima - 02 / 29524256

Point FIRENZE via MASACCIO 195/A — ang. Buonvicini - 055 / 5047123

ROMA via degli SCIPIONI 109 — M Ottaviano - 06 / 39737172

Point VERONA via G. DELLA CASA 10 — ang. piazza Simoni - 045 / 8014243

BRESCIA via TRIESTE 4/A — angolo X Giornate - 030 / 44654

Point ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28 — p.zza Vescovio - 06 / 86211864

LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 — centro storico - 0041 / 91 / 9213848

VENDITA PER TUTTA ITALIA
Consegne celeri con corriere
02 / 29524256

www.pergioco.com

PERGIOCO

Videogiochi DreamCast — 100 % PlayStation — Nintendo 64 Game Boy & color

PC CD ROM VIDEOGAMES Hardware DVD

FILM ITA - USA Home Theatre

BOVA'S HARD CAFE'

Il simpatiko Dave

BAMBINO PRECIPITA DAL TERZO PIANO MENTRE CERCA DI TRASFORMARSI IN JEEG

i genitori si sono dimenticati di lanciargli i componenti.

Sì, lo so anche io che, oltre ad essere di dubbio buon gusto, è anche una battuta stagionata, ma visto che in questa puntata del Bova's Hard Café si parla prevalentemente di nostalgia, mi sembrava il modo migliore per cominciare. Avrei molte altre cose da dirvi, ma non ho nessuna intenzione di farlo, perciò vi saluto calorosamente nella speranza che la lettura sia di vostro gusto. I più sentiti ossequi dal simpatico leprotto.

MEDITAZIONI SENZA POLEMICA

Carissimi Bovas, MITICO! (da leggersi a braccia alzate con voce alla Homer Simpson) Finalmente dopo anni ho trovato la voglia di scrivervi. A dir la verità non è successo niente di particolare, però mi sono svegliato e ho sentito l'esigenza di dire la mia su alcuni dei tipici temi trattati nel "Bova's Hard Café": nulla di rivoluzionario intendiamoci. Per farvi capire che ho una certa conoscenza in fatto di videogames vi dico che ho 24 anni e gioco dai tempi dell'MSX (che, anche se obiettivamente non aveva il parco giochi del Commodore 64, era comunque un'ottima macchina ed è stata un po' bistrattata) e sono passato attraverso l'Amiga (un MITO, il più grande) e il PC. Come avrete capito sono sempre stato un "computerista" e non un "consolista" (come suonano male!); anzi ho sempre snobbato i possessori di console. Due anni fa mi è capitato però di giocare per la prima volta con LA (non il) Playstation (come soffro! NdD) di un mio amico: è stato amore a prima vista. Ne ho dunque subito acquistata una e devo dire che, assieme all'Amiga (macchina che ha fatto la storia e che ha regalato a tutti grandi emozioni), è stato il mio migliore acquisto in questo campo. Come si può intuire ho letteralmente adorato l'Amiga - e qui veniamo al primo punto - ciononostante essa rappresenti il passato. Non riesco a capire quest'ondata di malinconia che ha assalito molti videogiocatori. Ragazzi, oggi come oggi siamo in possesso di macchine fantastiche che hanno a disposizione titoli allucinanti; se ai tempi dell'MSX mi avessero fatto vedere foto dei giochi odierni avrei sbavato ad oltranza, avrei cercato una macchina del tempo per poterci giocare subito (l'avrei trovata, come no...). E invece tutti a lamentarsi: "Eh, non ci sono più i giochi di una volta" anche i bambocci paffuti che i vecchi titoli non li hanno neanche visti. Forse manca un po' di varietà e di creatività (FIFA 96, 97, 98, 99... 2100); però i giochi originali ci sono, eccome. Cosa succede se dico "Metal Gear Solid", cioè quanto di più stupefacente si sia mai visto in un gioco? Grafica, trama (da Oscar), parlato (idem), musiche, ecc, per non parlare dell'ORIGINALITÀ allo stato puro. Ogni tanto riaccendo l'Amiga e vedo Kick Off, Turrican e penso "fantastici per il loro tempo", ma dopo 10 minuti sono riattaccato alla Playstation (continuo a soffrire! NdD). La scarsa qualità rispetto alla quantità è anche - e qui vengo al secondo punto - una tipica accusa fatta alla Playstation rispetto alle altre console. In parte si potrebbe essere d'accordo, ma io trovo la situazione normale. In fondo esce una quintalata di giochi: è ovvio che ve ne siano di belli e brutti. Se voglio comprare un CD musicale vado in un negozio e scelgo quello che mi piace, non li devo mica comprare tutti! Lo stesso con i giochi; perché GT vende da matti e il gioco del Pippero se lo comprano solo i familiari dei programmatori? C'è chi dice che i titoli buoni ci sono, ma sono pochi. Pochi? Forse sì se uno passa tutta la giornata davanti alla Playstation, no se si parla di un individuo pseudo-normale (ragazzi, ci sono anche altre cose nella vita... ma evitiamo di fare filosofia). Secondo me la grande quantità di titoli per la Playstation è solo un sintomo della sua straordinaria vitalità. Il Nintendo 64 ha Mario e Zelda, e poi? Il Dreamcast è appena uscito, sembra buono, ma c'è la PSX2 all'orizzonte... L'unico appunto che mi sento di fare ai videogiochi moderni (sia per PSX, PC, N64, ecc) riguarda la longevità. Se escludiamo gli RPG (vedi FF VII - lunghissimo), la vita dei titoli moderni mi sembra un po' breve. Siamo noi più bravi di prima? Ci stanchiamo prima? Si punta su giocabilità, grafica e sonoro che sono le prime cose che si notano provando un titolo? Forse sono tutte queste cose assieme. Non è una tragedia, per carità, e, come dicevo prima, non sono un "divoratore" di giochi e riesco a GUSTARMELI per bene (cosa che secondo me non molti fanno), però se per esempio Metal Gear fosse stato un pochino più lungo la cosa non sarebbe stata un male; in fin dei conti i giochi costano una schioppettata. Mi piacerebbe sentire la vostra sugli argomenti che ho trattato, senza polemiche. È solo uno scambio di opinioni tra amici, giusto?

Un salutone e ciucciatevi il calzino,
"Darkwolf" Dany '75

PS:

È vergognoso che abbiano ritirato dal commercio Resident Evil. Perché i film no e i giochi sì? Perché, ogni tanto, quando qualche buzzurro di psicologo che non ha più clienti esce con una delle solite STR***E, tutti ad ascoltarlo e si dà il via alle solite crociate contro i videogiochi? Sono loro i cerebrolesi complessati o noi che, pur avendoci giocato e giocandoci, non abbiamo mai fatto e neanche faremo del male a una mosca (a parte strapparle le zampine e le alette ovviamente, eh eh eh... OK, scherzavo)?**

Mi piace molto il tono con cui hai affrontato tutti gli argomenti trattati nella tua missiva: esprimi le tue opinioni in modo deciso ma pacato, come in realtà dovremmo fare tutti: d'altronde nessuno può direi che tu abbia torto o ragione, sono le tue considerazioni... Che, tra l'altro condivido pienamente, anche se mi trovo costretto a ribadire, ancora una volta, che il videogiocatore "maturo" ha nostalgia del passato non tanto perché i videogiochi di allora erano meglio, ma solitamente per lo spirito che essi sapevano trasmettere, o più precisamente, per lo spirito con cui egli stesso si poneva di fronte ai videogiochi. E' un concetto un po' difficile da spiegare, ma è quello che accade a me o altri "nostalgici" quando proviamo la tanto chiacchierata nostalgia; ce ne usciamo con frasi del tipo: "bei tempi quando prendevo le cassette del Commodore 64, inforcavo la bicicletta e mi facevo cinque chilometri per giocare in doppio con te!". Ecco, più che altro lo spirito del tutto, non il videogioco in sé. Infine un piccolo appunto: si dice IL Playstation, capito?

Il miracolo è avvenuto! Dopo giorni passati sui libri senza neppur respirare, Pixel può finalmente concedersi almeno un paio di giornate di assoluto relax! Poteva mancare un messaggino ai cari Bovas attendendo il prossimo esame? Certo che no! In primis: certo che le mie

lettere sono studiate! Quelle pubblicate sono in effetti le meno costruite (a conferma del fatto che siete degli ottimi lettori. Bravi.) e quelle più spontanee. Però, se io scrivessi di getto, credo che riempirei un'intera pagina di improperi verso la scatolotta grigia Sony oppure di insulti verso di voi perché trattate male il Nintendone. Qualcosa di questi miei due puerili sentimenti traspare, ma, se mi lasciassi andare, a chi servirebbe?? A me forse per scaricare un po' i nervi ma sicuramente non andrei a differenziarmi da tutte le decine di lettere uguali (tanto una letterina non può di certo cambiare il mercato!) e riguardanti le secolari diatribe tra sistemi diversi. Preferisco, ed ho preferito, invece, cercare qualche cosa di nuovo o di più profondo (sì, un pozzo...) e magari pensarci un po', sviluppando alcuni temi. Penso, ed ho pensato, che questo modo di scrivere servisse di più alla posta e a chi la posta la legge! Comunque quello che ho scritto lo penso o sono fatti realmente accaduti (dite la verità, credete che il dialogo tra me ed un utente PSX che vi ho raccontato fosse una mia invenzione!? Magari lo fosse...) In secundis: anche io ho maturato una riflessione sul mercato! Credo che siano finiti i tempi delle console divise in generazioni: era degli otto bit (due bat e tre but... ehm), NES e Master System uno uscito a pochi mesi dall'altro; epoca dei sedici bit (4.000.000 di £ in bot e 5.000.000. in CCT. Questa fa piangere!) (lo hai detto! NdD), SNES e Mega Drive uno uscito pochi mesi dopo l'altro. C'era il Neo Geo (24 bit! che sogno per l'epoca) (beh, non era un 24 bit... disponeva di una CPU Motorola 68000 a 16 bit e di uno Z80 a 8 bit, come il Mega Drive) e vivacchiava ancora il PC Engine. Idem con patate per Saturn e PSX ma, primo scrollone, il Nintendone esce dopo circa un anno. A che generazione appartiene? Il discorso credo che sia più importante di quanto sembra. È come se le case ora tentino di vendere di più basandosi solo sul botto delle specifiche tecniche delle nuove macchine. La Sega ora è uscita con il Dreamcast, è in fase di mietitura del raccolto (anche se non ho ancora capito come stanno andando le vendite, siete sempre molto avari di dati al riguardo!) e si accaparrerà una fetta di mercato grazie alla novità. Quando uscirà la PSX2? A circa un anno (un eternità!) o più dai diretti concorrenti che, forse, all'epoca avranno già raccolto quello che potevano lasciando libero spazio (e senza rimetterci neanche così tanto!) ai nuovi arrivati. La Nintendo farà la stessa cosa con la sua nuova macchina (cosa ne dite dei patti con IBM e quella multinazionale inscrivibile che ha sotto di se Technics e Panasonic??). Insomma si allungheranno i tempi e si incrementeranno le differenze di potenza tra le macchine con il risultato che tutte le case "pupperanno" di più dalle nostre tasche!!! Credo però che in questo nuovo tipo di mercato vincerà (o meglio guadagnerà più degli altri!) chi riuscirà (dopo aver già venduto tantissimo grazie alle specifiche tecniche ed aver già realizzato i propri guadagni), attraverso il marketing, a creare una giusta immagine alla sua macchina e chi, attraverso i giochi e le serie storiche, offrirà il divertimento di maggior qualità (anche se questa è una cosa che si può tranquillamente far credere sempre attraverso il marketing!) ai propri utenti. Insomma: botto iniziale con veloce riassorbimento dei costi e guadagni elevati (accorciamento della fase di lancio e della fase di espansione) dopo, se si riesce, mantenimento con la giusta tecnica di marketing, se no, rapido avvio alla fase di declino per far ricominciare il ciclo (ci starebbe bene un grafico qui! Chi ha studiato economia dovrebbe trovare tutto ciò familiare!!!). Cosa ci sarà di diverso da oggi? Forse una maggiore fedeltà alla marca (ancora più sentita di quella di oggi che tocca già vette altissime!), che è vista come la detentrice del sapere per realizzare determinati giochi. Forse un avvicinamento al mondo dei computer (compra e pentiti). Forse un ulteriore allargamento del mercato con l'ingresso di nuovi colossi (Ferrero, Barilla, FIAT... ehm!) per colmare alcuni salti prestazionali. Forse le case guarderanno molto meno di quello che fanno i concorrenti poiché si baseranno sempre più su uno zoccolo duro di fedelissimi e, di conseguenza, cureranno molto meno l'aspetto di mantenimento della macchina sul mercato. Forse passerà molto meno tempo dal lancio, da parte di una casa, di una macchina rispetto a quella successiva. Forse... BOOMM... FINITO!

Salutoni da Pixel

Premetto con il dire che io, di economia o strategie aziendali, ci capisco poco o nulla; in ogni caso, alcune mie esperienza lavorative per una multinazionale molto nota in campo informatico mi hanno aperto gli occhi sul marketing: sapevo che pubblicizzare i propri prodotti fosse importante, ma non credevo così importante: se non si ha un buon reparto di marketing qualsiasi prodotto, anche il più innovativo del secolo, rischia di non venire considerato. Non credo comunque che ci sia una "fratellanza ombra" (preso in omaggio da Nathan Never) di produttori di console per arricchirsi a discapito degli ignari acquirenti, più che altro ognuno vorrebbe tirare l'acqua al proprio mulino... Quando si è in competizione lo spazio per l'altruismo è nullo, non trovate? In ogni caso, e mi pare di averlo già ribadito, nessuno può costringervi ad acquistare nulla contro la vostra volontà; quindi, se non ritenete una console in uscita un buon acquisto, potete semplicemente continuare a giocare con quella in vostro possesso finché non trovate qualcosa di meglio. Stiamo parlando di divertirsi con i videogiochi, non di corsa agli armamenti! E poi le specifiche tecniche servono a ben poco se mancano titoli in grado di sfruttarle!

MA PERCHE' NON E' MAI VENUTO IN MENTE A ME?

Salve ragazzi (o salve a qualunque forma di vita voi siate), mi chiamo Mauro e sono un ragazzo di quasi diciotto anni che frequenta un istituto tecnico in provincia di Milano. Vi ho già scritto altre volte ma non sono mai stato pubblicato, seguo Console Mania da diversi anni e ho seguito bene o male anche TGM.
Inizierei con il complimentarmi con voi per la rivista, che non compro solamente per la mia formazione culturale in ambito ludico, ma perché mi fate ridere un casino; la rubrica Facce Ride, poi, è assolutamente unica e ogni qualvolta la leggo mi vengono per quindici minuti le convulsioni dall'ilarità (prima o poi vi manderò qualcosa anch'io e quando vedrete una busta rossa con sopra uno scoiattolo allontanate donne e bambini perché sarà qualcosa di punibile con l'ergastolo) (buono a sapersi, NdD).
Ora vi spiego il motivo di questa mia lettera: in classe con me c'è un tipo davvero fuori di coccia, uno di quelli che se gli dici di andare di notte a chiudere con un catenaccio i cancelli della scuola lui te lo fa senza alcun problema (ve lo assicuro, lo ha fatto per davvero, è stato proprio uno spasso arrivare a scuola alle otto meno cinque e trovare una marea di gente in strada e la preside in mezzo che tirava delle saracche da paura). Un bel giorno il tipo in questione arriva a scuola e mi chiede se gli faccio leggere Console Mania; avevo appena comprato il numero 81, lo sfogliai velocemente e poi glielo diedi. Durante l'intervallo lesse su quel numero la rubrica della posta e in particolare la lettera del Deka. Tra le righe della stessa il sopraccitato poeta scrisse della sua indignazione verso i media poiché si accanivano contro i videogiochi (la solita storia) in quanto un tipo era svenuto giocando a RE. Fin qui tutto normale ma il folle scatenò la sua mente quando lesse la risposta di voi Bovini: "che cosa succederebbe se, mettiamo, uno studente si sentisse male mentre assiste a una lezione di autori latini?". Non aveva ancora finito la lettura che il mio compagno di merende mi confidò che aveva intenzione di far finta di svenire durante la lezione di matematica. (non ho parole! NdD) Io pensai che stava scherzando ma non fu così: la pallosissima lezione cominciò e dopo circa venti minuti sentii pronunciare queste parole dal mio amico: " Prof. crr crrr chhrr non mi sento bene, sto maleeeeeee!", e a quel punto picchiò la testa contro il banco e poi cadde a terra; la prof. chiamò la bidella e questa a sua volta chiamò l'ambulanza che portò via Pician (soprannome del mio compagno). Tutti erano spaventati ma io che sapevo tutto non riuscivo più a trattenermi dal ridere.
Nel pomeriggio, appena tornato da scuola, chiamai il malato di mente e questo mi rispose che all'ospedale gli avevano diagnosticato una strana forma di stress e che avrebbe dovuto prendere delle pastiglie. La storia finì così e a distanza di quattro mesi e due giorni la matematica non è stata abolita, la mia prof. di matematica non è stata arrestata e la faccenda è passata in secondo piano, vi saluto e spero nella pubblicazione.

Mauro il giustiziere

BOVA'S HARD CAFE'

PS:

Non crediate che mi sia inventato tutto, la storia è vera come è vero che esiste la matematica.

E come avrei potuto non pubblicare una storia così divertente? Datemi pure del sovversivo o dell'aizzatore di masse, ma questa è la prova tangibile che sentirsi male per la matematica è normale, mentre svenire davanti ad un videogioco non lo è... Chissà con quale criterio è stato deciso tutto ciò? Ah, già, la paura per tutto quello che non si conosce...

DE DEMOCRITI ELOQUENTIA (QUEL GRAN CHIACCHERONE DI DEMOCRITO)!

Cari Bovas, sono veramente lieto che sul numero di aprile abbiate pubblicato la mia lettera! Non ci speravo più! Purtroppo non mi sono fatto sentire per parecchio tempo a causa di un trasloco che mi ha dato un sacco di problemi con il PC e di prendere in mano carta e penna non avevo voglia. Comunque oggi vi sto scrivendo per parlarvi di un argomento che sta molto a cuore a me e ai miei numerosi adepti: il fatto che con la massificazione delle piattaforme da divertimento casalingo, molto spesso la gente scambi lo sterco per la cioccolata (espressione pregevolmente colorita! NdD). In questa massa vi si può scorgere un'ignoranza di base ed un'arroganza senza limiti, non so se vi abbiate mai fatto caso. E così la gente gioca a FIFA '99 invece che con ISS Pro e loda come un oggetto di culto Tomb Raider 3. Condivido pienamente l'opinione del Dr. Brunovitch, forse sarà che il mondo dei videogiochi, essendo proprietà di una cerchia ben più ristretta, mi sembrava più affascinante, o forse è questione di gelosia per un oggetto che ora appartiene a troppe persone. Vorrei sapere cosa ne pensate voi in merito, e con questo ho concluso. Saluti

Democrito e i suoi discepoli

Beh, diciamo che i titoli pregevoli non sono scomparsi, ma in effetti siamo bombardati anche da prodotti di infima qualità... E qui viene fuori la differenza tra il videogiocatore occasionale e quello "professionista", in grado di sentire puzza di pacco lontano un miglio...

SEMPRE SULLA NOSTALGIA

Ciao Bovas, in questa calda giornata di Luglio, in un attacco di recrudescenza infantile, con il Winamp che pompa la canzone di Jeeg, ho deciso di impugnare tastiera ed Eudora per mandarvi una mia lettera (misteriosamente riemersa nella mia mailbox solo adesso... NdD), dopo innumerevoli anni durante i quali, silenzioso, ho visto nascere e morire testate, cadere teste di redattori e un sacco ancora di tali amenità. Sono uno di quei vecchi videogiocatori che coltivano la loro passione dai tempi di Zzap!, Guida Video Giochi, ecc., testate dove apparivano pubblicità tipo "Atari 7800: due posti con una grafica mega" (MUHAHAHAHAAA!!!!). Era da un po' che covavo nel mio cervellino l'idea malsana di digitarvi qualche riga e non so neanche perché ho scritto a voi. Infatti non è che vi segua proprio tutti i mesi, anzi devo ammettere che è da un po' che non seguo costantemente una testata piuttosto che un'altra. Mi limito a leggere ciò che mio fratello compra e porta a casa. L'unica costante nelle mie abitudini di lettore è ancora quella di saltare direttamente alla posta, ancor prima di leggere le recensioni. Mi ha sempre affascinato seguire le varie diatribe che si sviluppavano e devo dire che negli ultimi tempi gli argomenti si sono un po' appiattiti. Lo so che eravamo infantili quando ci scaricavamo addosso fiumi e fiumi di caratteri per decidere chi era il migliore tra Amiga e Atari ST, tra Amiga e PC, tra computer e console (già, mi viene in mente la frase: i computer hanno un'anima, le console no, NdD), e via dicendo, ma, non so perché, i tempi mi sembravano più vivi. Forse sono io che con gli anni ho maturato tanti interessi; forse, semplicemente, sono (e siamo) cresciuti e quindi non mi interrogo più sui perché e percome del mondo videoludico. I videogiochi ora sono solo videogiochi. Prima, forse, erano qualcosa di più, un modo di vivere, un modo per evadere, facevano sognare al pari dei libri, erano i miei libri. Ho sfogliato qualche vecchia rivista prima e mi ha colpito una pubblicità del NES, con Jovanotti vecchia maniera che giocava a Super Mario Bros; diceva: "Dai, non essere gelosa... non è una passione, è una mania". Forse la spiegazione a tante lettere di videogiocatori della mia età, che si sentono delusi dai prodotti dell'ultima generazione, può essere questa. Un tempo videogiocare era una mania, quasi un modo di essere; ti guardavano storto quando dicevi che ti piacevano i videogiochi, era in un certo qual modo simile ad una crociata, orgogliosi di appartenere ad una nicchia della società. I videogiochi ci davano un senso di appartenenza che, oggi, non ci possono più dare. Ora, come ho già detto, sono solo videogiochi. Un tempo ho rinunciato ad una settimana bianca (alle medie, con gli ormoni che ti girano da tutte le parti, non so se capite) per comprarmi l'Amiga al posto dell'MSX. Ora vai a fare la spesa, compri la carne per il cane, la carta igienica e con il resto ti compri una console. Forse anche questo significa qualcosa. Mi hanno colpito le lettere del Deka e di Protralex sul numero 86 di CM; da videogiocatore attempato, come mi hai definito, mi sono sentito chiamato in causa, ed è questo il motivo principale che mi spinto a scrivervi. Non mi sento di bollare come stupide certe divagazioni sul tema "meglio il passato che il presente", caro Protralex. Leggi la lettera del Deka, il suo discorso non fa una grinza ed esprime concetti inquietanti. Non si vuole fare di tutta l'erba un fascio e Tekken 3 è meglio di IK+, ma sei sicuro che riesca a schiantare il concept di Budokan (e non toccare Sensible Soccer con le tue dita sporche di Nutella!). Quello che ci si deve chiedere è se in Tekken 3 il livello di innovazione è tale da consigliarne l'acquisto pur possedendo Tekken 2. Per cosa l'hai comprato, perché non avevi mai visto un gioco in cui ci si piglia a mazzate con un pallone? Come direbbe Mughini, MA DDAAIII, SUVVIA, MA DDAAIII, CHE? STIAMO SCHERZANDO?! Forse abbiamo raggiunto il punto di non ritorno, abbiamo esaurito la vena creativa, punto e basta. Non ne faccio un dramma, però bisogna riconoscerlo. Anche i programmatori e gli sviluppatori sono cresciuti come me, come noi. Forse anche per loro, oggi, un videogioco non è altro che un videogioco. Forse nuove leve di programmatori riusciranno a portare nuove idee, ma ciò che temo è che anche loro nascano già "bacati" per essersi formati in un mondo videoludico appiattito. Noi possiamo dire che oggi i videogiochi ci sembrano tutti uguali perché abbiamo vissuto un epoca, gli anni '80, in cui la varietà era palese, in cui ogni idea veniva trasformata in videogame, non solo l'idea politically correct. Oggi solo l'idea che sa già di vendere, solo il sicuro blockbuster viene pubblicato. Anche Spielberg fa un film baraccone per tirar su soldi al fine, poi, di produrre Amistad. Nell'industria videoludica, specialmente in quella per console, questo non avviene, il rischiare non è contemplato nel vocabolario. Il guadagno rimane fine a sé stesso. Il titolo deve vendere e basta e deve vendere a tutti i livelli, possibilmente più verso il basso. Per questo il videogiocatore evoluto sarà sempre scontento del gioco per massaie & figli. Le nuove leve di tutto questo non si accorgono, da quando videogiocano è sempre stato così. Non hanno la "cultura videoludica" per interrogarsi. D'altronde chi usa i vari emulatori non siamo forse noi, che vogliamo rinverdire i nostri ricordi con una partita a Zelda o a Metal Gear o a Zaxxon? E i programmatori "attempati" non si curano di tutto questo, la legge del business comanda. Mi viene da ridere a pensare che i videogiochi che hanno avuto più successo negli ultimi anni (Tekken escluso), siano videogiochi dal concept adulto, dedicati ad un pubblico con una certa maturità videoludica. Mi riferisco a FF VII, Gran Turismo e Metal Gear Solid. Spero con questa missiva di interpretare il pensiero di qualcuno di voi e di sollevare un mare di critiche, almeno la posta sarà un po' più viva come ai vecchi tempi. Ora torno a studiare per l'esame di inglese, ci sentiamo alla prossima.

Paolo "Silk" Lamperti.

Bene bene, vedo che la polemica costruttiva è tornata di casa al BHC! Questa missiva ripercorre i temi già trattati poche righe sopra, ma fornendo forse un'interpretazione leggermente differente (è forse più critica). Direi che la lettera non ha bisogno di ulteriori commenti da parte mia, ma mi permetto di aggiungere ugualmente una mia considerazione personale: mentre oggi produrre videogiochi con grafica da urlo è molto più semplice che in passato, una volta era necessaria una buona dose di originalità e innovazione per far sembrare i due pixel che componevano il personaggio principale diversi dai due stessi pixel utilizzati da un altro titolo. Ecco perché la gente era più creativa, ci voleva più fantasia per giocare! Ora la grafica e il sonoro sono da urlo, e per lasciare il segno bisogna prima di tutto stupire "esteticamente" l'utente farlocco, che è poi la fetta più grossa del mercato videoludico odierno. Fatemi conoscere le vostre opinioni.

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI PLAYSTATION NATION

UNA VALANGA DI NOVITA' E IN REGALO UNA MEMORY CARD

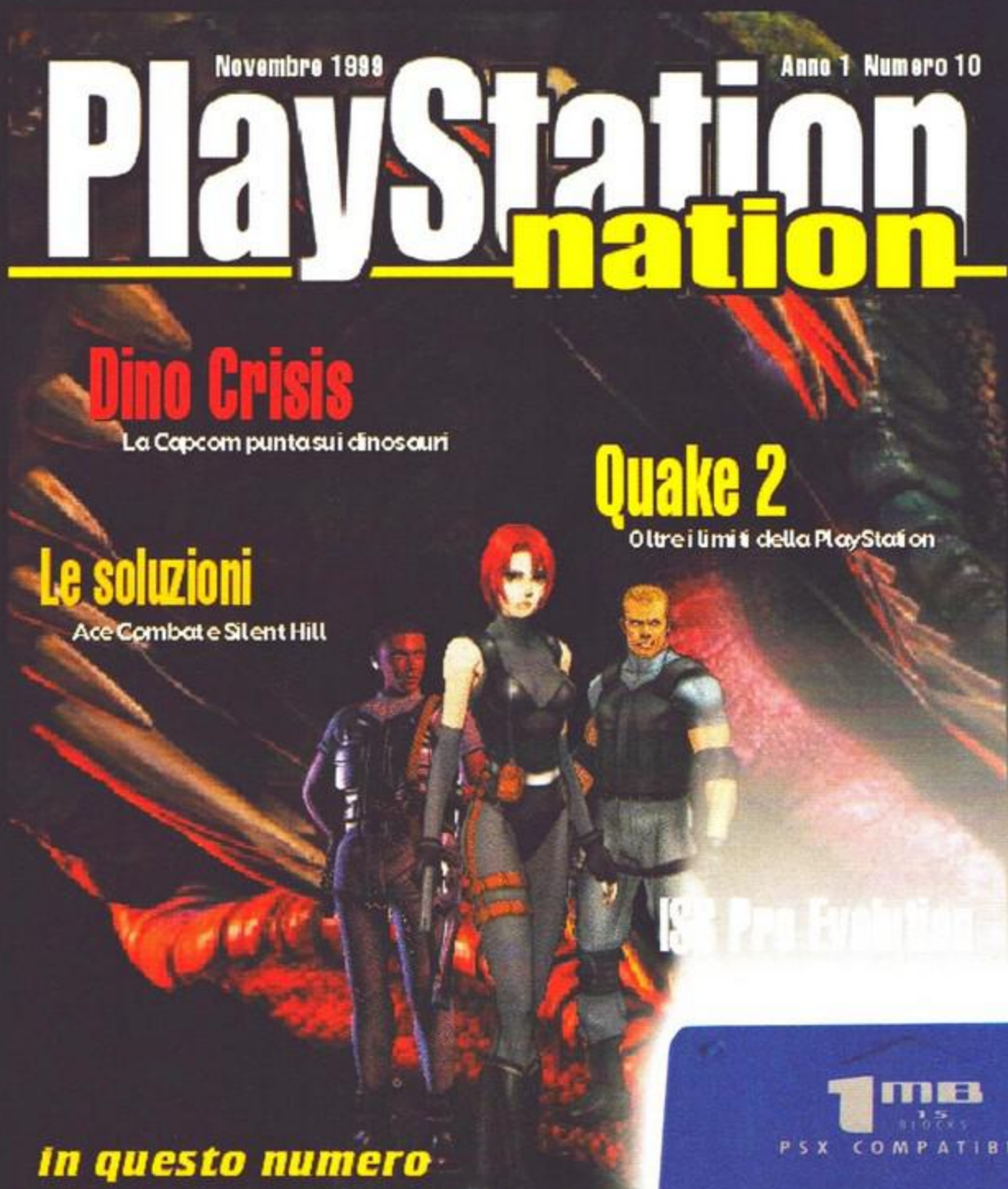
Novembre 1999 Anno 1 Numero 10

PlayStation nation

Dino Crisis
La Capcom punta sui dinosauri

Quake 2
Oltre i limiti della PlayStation

Le soluzioni
Ace Combat e Silent Hill



In questo numero

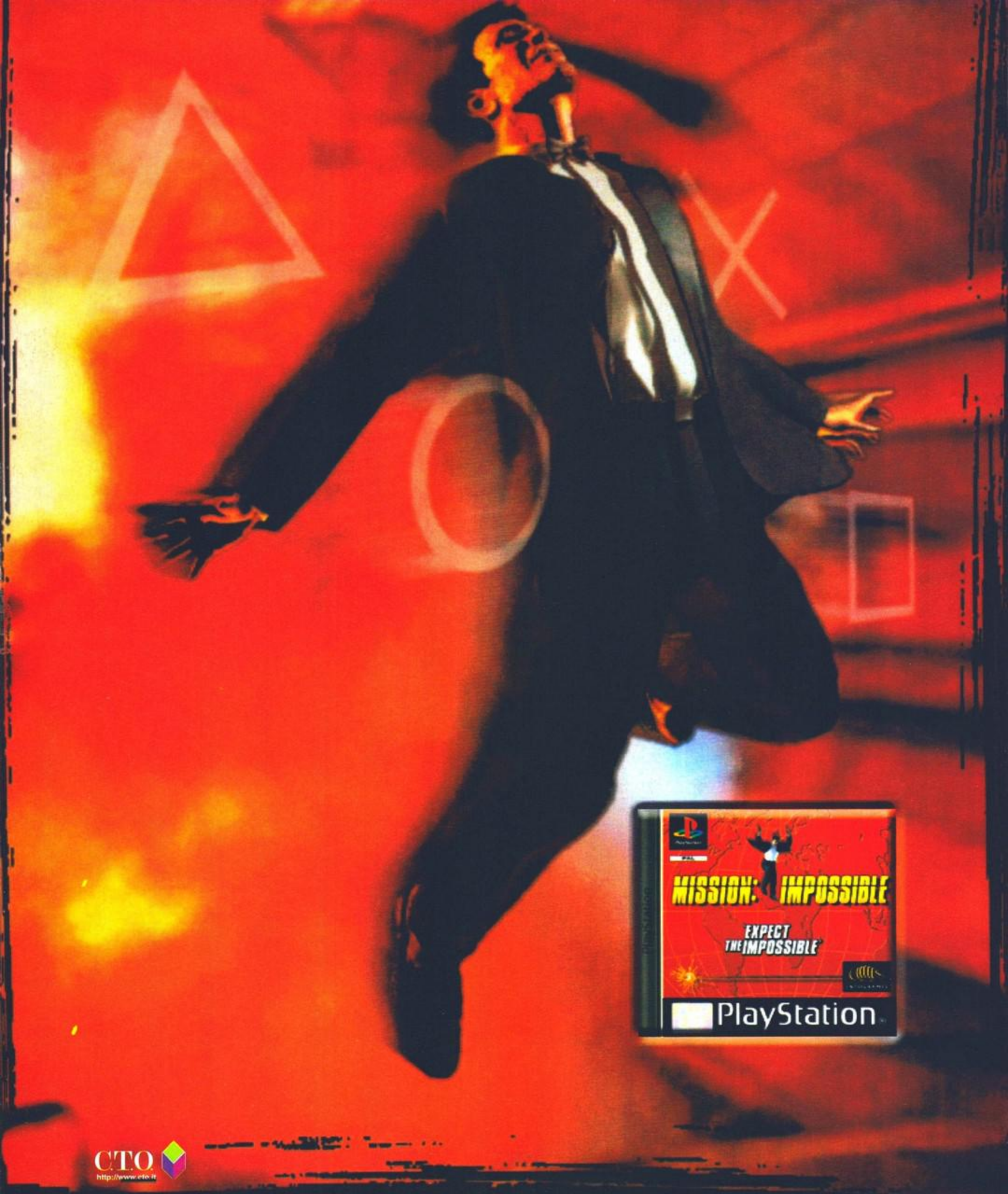
40 Winks - Formula One '99 - Guitar Freaks PuchiCarat - La Minac
Metal Gear Solid Special Missions - Millennium Soldier:Expendabl
No Fear Downhill Mountain Biking - Pop 'n' Pop - Kingsley's Adve
Rainbow Six - Spyro the Dragon 2 - This Is Football - Wu tang: Ta

OGNI MESE IN EDICOLA

RADIO DEEJAY

ZYC TECHNOLOGY LIMITED

In regalo In regalo In regalo



C.T.O.
http://www.cto.it

Finalmente per PlayStation!

INFOGRAMES

MISSION IMPOSSIBLE ™ & © 1999 PARAMOUNT PICTURES. Tutti i diritti riservati.
INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Utilizzato sotto licenza.

Db-Line

http://www.dbline.it

PER PLAYSTATION

SONO ARRIVATE LE CRASH BANDICOOT OFFICIAL MEMORY CARD

CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090

INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

Championship Motocross™

featuring **Ricky Carmichael**

Con Avversari così, c'é poco da stare tranquilli...

Supporto analogico e dual shock, una grafica che va oltre il realismo raggiunto in precedenza, replay delle azioni... Ma quello che sbalordisce è l'intelligenza artificiale degli avversari: talmente avanzata da risultare quasi preoccupante! Championship Motocross è la prima ed unica simulazione di motocross per Playstation. Ma anche se ci fosse concorrenza, sarebbe unica lo stesso! Difficilmente, infatti, si può far meglio: 12 tracciati sparsi per il mondo (motocross, supercross e enduro) 9 moto da "spompare" senza rimorsi (compresa la Kawasaki KX 250, moto dell'anno per MX Racer e Motocross Action's) e 6 tipologie di gara... Se sei un tipo che non si accontenta facilmente, sali sulla moto e poi facci sapere!

www.leaderspa.it

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 800-821177

FUN COM

THQ

LEADER

DELPI